Dream Gates & Astral Paths

ASENATH MASON & EDGAR KERVAL

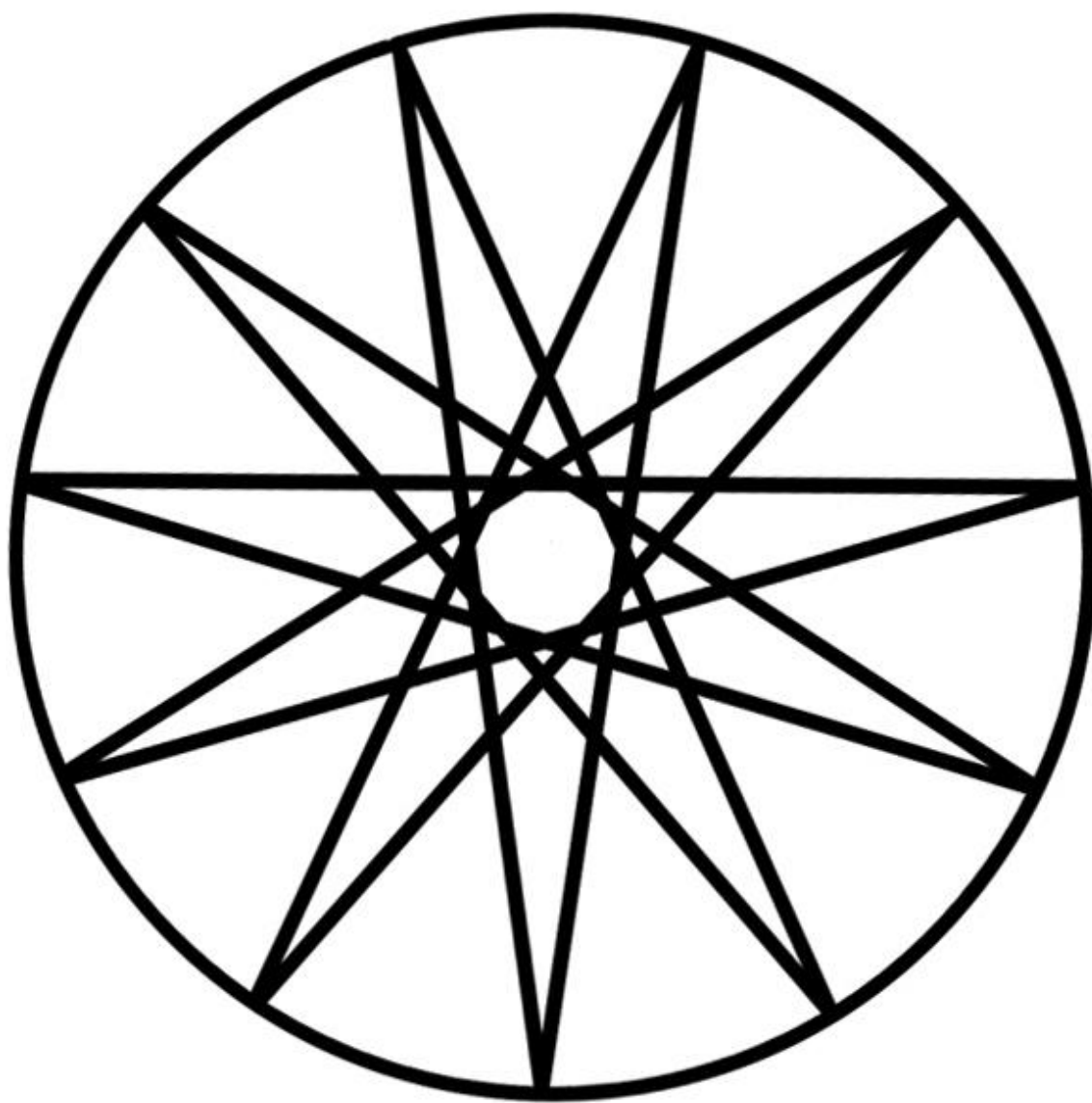
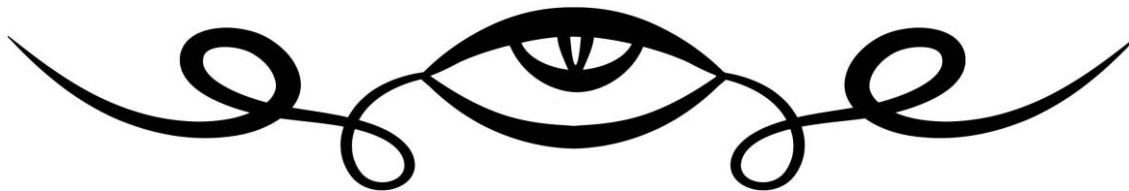
DRACO PRESS

Portões de sonho e caminhos astrais

Asenath Mason e Edgar Kerval

Draco Press

Caminhos dos sonhos e portões astrais

Edgar Kerval

Introdução

Ao longo do tempo, os sonhos foram estudados sob diferentes métodos, desde a sua interpretação de um ponto de vista psicológico e também de uma perspectiva mais social e antropológica. Desde os tempos antigos, nossos ancestrais não entendiam por que tínhamos uma vida paralela quando dormíamos, durante a qual as fronteiras da realidade se expandiam sem limites. A utilização de várias plantas sagradas como a Ayahuasca ou a Salvia Divinorum, para citar apenas duas, tem ajudado o homem a penetrar no campo onírico e explorá-lo de forma mais intensa. O uso dessas plantas e substâncias psicotrópicas fez com que os humanos começassem a pensar sobre a vida após a morte, deuses, espíritos e presenças divinas. Quando temos a capacidade de explorar todo o caminho sinistro do campo onírico, o transformamos em uma arma poderosa. Por meio de várias técnicas, isso nos ajuda a perceber, destruir e transformar a consciência linear e rígida, permitindo-nos penetrar pelos véus do campo subconsciente de uma forma mais eclética e profunda. Podemos nos conectar com diferentes entidades, espíritos e demônios que podem servir como guias espirituais em certas explorações mágicas. A partir de obras oraculares, conectando-se com o mundo dos mortos, sonhos proféticos ou podendo viajar e explorar mundos paralelos e universos astrais de forma mais lúcida, eles podem nos mostrar o que sabem e o que precisamos saber. Neste grimório iremos explorar as diferentes técnicas mágicas para trabalhos como explorações das diversas entidades que se conectam oniricamente através deste misterioso véu, cheio de conhecimento mágico e experimentação. permitindo-nos penetrar através dos véus do campo subconsciente de uma forma mais eclética e profunda. Podemos nos conectar com diferentes entidades, espíritos e demônios que podem servir como guias espirituais em certas explorações mágicas. A partir de obras oraculares, conectando-se com o mundo dos mortos, sonhos proféticos ou podendo viajar e explorar mundos paralelos e universos astrais de forma mais lúcida, eles podem nos mostrar o que sabem e o que precisamos saber. Neste grimório iremos explorar as diferentes técnicas mágicas para trabalhos como explorações das diversas entidades que se conectam oniricamente através deste misterioso véu, cheio de conhecimento mágico e experimentação. permitindo-nos penetrar através dos

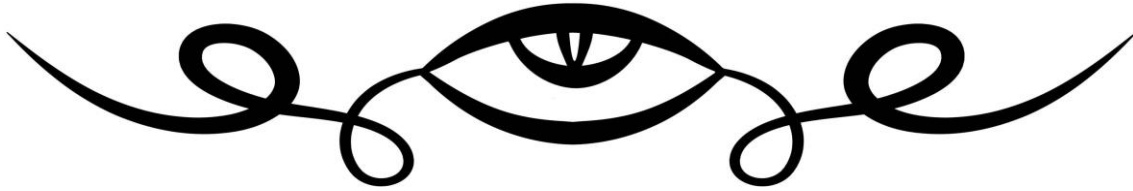
véus do campo subconsciente de uma forma mais eclética e profunda. Podemos nos conectar com diferentes entidades, espíritos e demônios que podem servir como guias espirituais em certas explorações mágicas. A partir de obras oraculares, conectando-se com o mundo dos mortos, sonhos proféticos ou podendo viajar e explorar mundos paralelos e universos astrais de forma mais lúcida, eles podem nos mostrar o que sabem e o que precisamos saber. Neste grimório iremos explorar as diferentes técnicas mágicas para trabalhos como explorações das diversas entidades que se conectam oniricamente através deste misterioso véu, cheio de conhecimento mágico e experimentação. A partir de obras oraculares, conectando-se com o mundo dos mortos, sonhos proféticos ou podendo viajar e explorar mundos paralelos e universos astrais de forma mais lúcida, eles podem nos mostrar o que sabem e o que precisamos saber. Neste grimório iremos explorar as diferentes técnicas mágicas para trabalhos como explorações das diversas entidades que se conectam oniricamente através deste misterioso véu, cheio de conhecimento mágico e experimentação. A partir de obras oraculares, conectando-se com o mundo dos mortos, sonhos proféticos ou podendo viajar e explorar mundos paralelos e universos astrais de forma mais lúcida, eles podem nos mostrar o que sabem e o que precisamos saber. Neste grimório iremos explorar as diferentes técnicas mágicas para trabalhos como explorações das diversas entidades que se conectam oniricamente através deste misterioso véu, cheio de conhecimento mágico e experimentação.

É importante enfatizar a importância do trabalho dos sonhos mágicos. Ter alguma experiência prática pode ajudar a desenvolver as técnicas da chamada Magia Astral. Podemos observar o mágico artista inglês Austin Osman Spare que referiu às vezes acordar e se encontrar diante de uma pintura acabada, tendo-a pintado em seu sonho, como exemplo.

Os sonhos podem trazer novas ideias, revelações e muitas sombras de experiências mágicas.

Esta é uma das expressões de sonho mais conhecidas, que chamo de "sonhos de limpeza do inconsciente", que corresponderia à qualidade mais conhecida dos sonhos. Como veremos, as vidas freudianas resultarão em sonhos freudianos. Os pesadelos repetitivos que nos lembram coisas em nossas vidas não resolvidas, aqueles sonhos que não podemos entender, os sonhos eróticos confusos e o monstro que nos perseguiu na infância em terrores noturnos sem fim, corresponderiam a essa outra realidade mais densa de nós mesmos.

Carl Jung, psicólogo suíço e discípulo de Freud, não apenas distinguiu esses tipos de sonhos, mas adivinhou a existência do que são os sonhos, diferenciando-se de Freud, que buscava a origem dos sonhos. Nessa nova visão dos sonhos, Jung abriu a possibilidade para o Ocidente (aliás, já conhecido pelos nativos de muitas tradições da Terra), do processo de autoconhecimento por meio dos sonhos - não apenas como consequência do passado como começou no trabalho de análise freudiana dos sonhos, mas também para nos conhecermos mais profundamente por meio dos sonhos como consequência de nosso presente e até mesmo para captar premonições do futuro.

O nascimento de Salvador Dali em 11 de maio de 1904, literalmente o transformou em um dos filhos do novo aeon descrito em Liber Al vel Legis. Apesar de ser reconhecido como um gênio na primeira série, desde a infância mostrou altos atributos nas artes visuais por meio de cada um de seus quadros. Em 1934, Dali contribuiu para o movimento surrealista com um novo instrumento denominado: "atividade crítica-paranóica", que ele descreveu como uma forma de conhecimento irracional baseada em um delírio de interpretação após estados de sonho. Ele reproduziu e tirou proveito do delírio paranóia em um experimento forma de trabalho dos sonhos, com a finalidade de sistematizar a confusão e assim contribuir para o descrédito da realidade mundial.Vemos uma grande influência do trabalho de tese de Jacques Lacan sobre a psicose paranóica e sua personalidade relacionante.

Sem dúvida, Salvador Dali foi um dos principais mágicos do século XX no desenvolvimento de seu sistema de reativação mágica na mesma época em que Aleister Crowley e Austin Osman Spare desenvolviam suas doutrinas. O sistema Dali de "atividade crítica paranóica" evoca ecos de atavismos ressurgentes que

são refletidos no mundo concreto das imagens por um processo de obsessão semelhante ao induzido pela postura de morte.

As imagens de Dali são sempre refletidas na luminosidade do fluido e da luz astral. Dali levou o processo um passo além. Sua fórmula de “atividade crítica paranóica” é um desenvolvimento de conceitos fetichistas primogênitos (africanos), e poderíamos comparar a teoria de “sensação visualizada” de Spare com a definição de Dali de pintura, já que a mão cria uma imagem colorida de irracionalidade concreta.

Sonhos xamânicos

O poder dos sonhos

Os sonhos são o primeiro nível que se deve superar corretamente para o novo despertar para o mundo mágico que envolve entrar na faceta misteriosa e desconhecida de si mesmo. Começarei com o simples, desdobrando-se aos poucos, até que se revelem as sensações mais emocionantes e incríveis que a vida dos sonhos pode nos dar.

Uma das primeiras obras interessantes sobre sonhos foi desenvolvida por Freud na teoria psicanalítica. Isso lançou um pouco de luz sobre o mundo dos sonhos e o material que o inconsciente contém. De acordo com essa teoria, os sonhos seriam simplesmente a expressão simbólica de desejos reprimidos, medos, angústias, situações, os complexos de Édipo e Elektra, impulsos, obsessões sexuais e muito mais.

Abaixo, descrevo uma série de técnicas e conceitos para a prática específica do trabalho dos sonhos e de todo o mundo mágico que se desdobra e que certamente valerá a pena, desde que esteja alinhado com a sua evolução.

Materializando Sonhos

Coloque um diário mágico de sonhos e uma caneta ao lado da cama antes de adormecer para que sejam objetos exclusivos de seus sonhos. Esses objetos serão seus "objetos de poder" para os sonhos, pois serão carregados com a energia para os propósitos com os quais você os concebeu. Devemos entender que todos os objetos aqui na Terra têm uma carga energética e contêm uma história.

Lembro-me de uma experiência muito importante na minha vida, onde vi como isso é real. Fui para a cama como tantas noites, esperando que o mistério da noite se manifestasse em minha vida. Quando comecei a sonhar, Hekate, o

deusa do submundo, se aproximou de mim e me deu uma adaga de osso e com espinhos de abrunheiro, de sua mão. No sonho, experimentei uma revelação de como esta vara serviria para futuros trabalhos mágicos que me conectariam com a essência da deusa. Quando acordei ainda sentia a energia e minhas emoções cresceram obsessivamente. Tanto é que, nas semanas que se passaram, recebi uma vara de ossos e abrunheiro de um querido amigo. Concluindo, a conexão entre o sono, eu e o objeto, neste caso a barra de osso, era tão forte que se manifestou no mundo material. Você pode trazer para sua vida o que quiser do mundo dos sonhos. Com uma boa exploração dos sonhos, você pode levar isso ao ponto em que o emocional e o onírico se tornam parte integrante do objeto para sua materialização.

Técnica 1: Definindo sonhos

1. Coloque um diário mágico e um recipiente mágico com incenso ao lado de sua cama.
2. Diga a seguinte afirmação: “É minha intenção me conhecer através dos sonhos e explorar as diversas máscaras de minha essência primordial.”
3. Ao acordar, escreva suas experiências em seu diário mágico.
4. Faça isso por alguns dias.

Se você realmente quer se conhecer, não se preocupe se nos primeiros dias você não se lembrar do que sonhou. No entanto, tenho certeza de que, à medida que você se envolve mais com seu próprio processo de autoconhecimento, sonhará mais.

Todo o trabalho que fazemos com os sonhos deve ser direcionado ao processo de autoconhecimento e, portanto, à melhoria da qualidade de vida na terceira dimensão, dimensão na qual parte do nosso ser multidimensional está vivenciando. Se você é um escritor ou músico, pode aprender novas técnicas de trabalho mágico com base neste conhecimento. Isso pode incluir novos modelos, explorações criativas e outras técnicas que o ajudarão em seu processo musical, ou outros métodos podem ser mostrados a você.

Nos sonhos pode-se ter uma visão do que pode acontecer ou ver a realidade em que já se vive, sem a possibilidade de modificá-la. Você pode

faça um símbolo ou sigilo que o lembre de como entrar neste campo de sonho quando quiser e continue com a exploração.

Muitas pessoas se perguntam se os sonhos são importantes, se você precisa prestar atenção neles ou se é realmente útil ter um diário de sonhos. Eu diria que, se for importante, levará anos de ensinamentos, mensagens premonitórias e viagens mágicas ainda a serem exploradas para ficar bom nisso. Onde alguém coloca energia em sua vida é isso que você obtém. As experiências que temos são determinadas pela nossa capacidade mental de criar essas realidades e, do meu ponto de vista, poder entrar em contato com o mundo mágico dos sonhos é a questão de querer conhecer a si mesmo e o potencial que todos nós temos dentro de poder explorá-los.

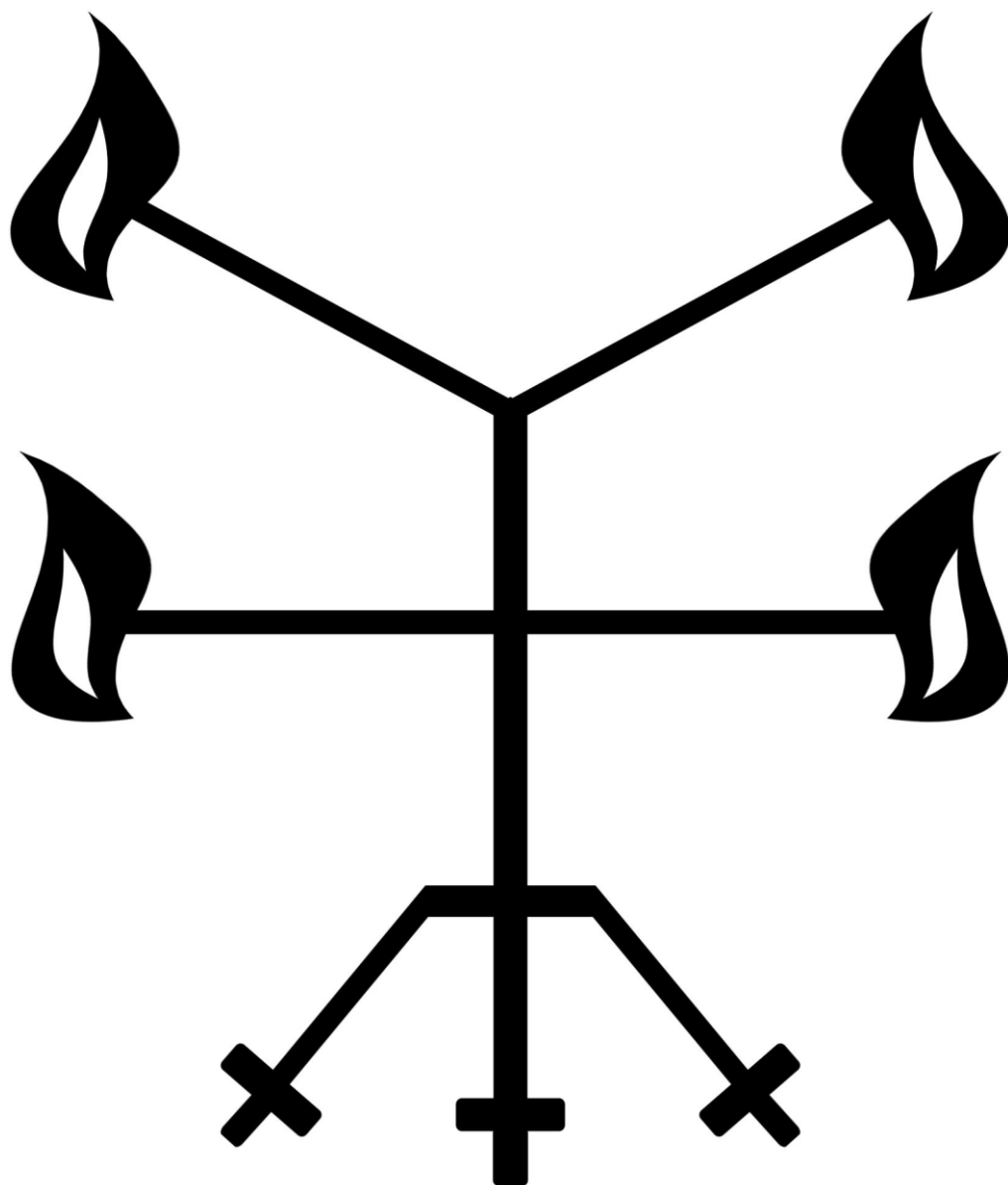
Quando sonhamos, não há como escapar de nós mesmos. As realidades que nos são apresentadas no nível onírico têm uma força esclarecedora a cada dia. Mesmo que você não entenda seus sonhos, escreva-os. À medida que se avança neste trabalho, os sonhos tornam-se cada vez mais lúcidos. É aí que se pode dar o salto para o devaneio de que falam os livros do xamanismo, em particular os de Carlos Castaneda. Mais tarde, se estiver em seu plano mágico, as viagens interdimensionais e os contatos de canalização com seres dimensionais serão um acréscimo significativo à sua evolução.

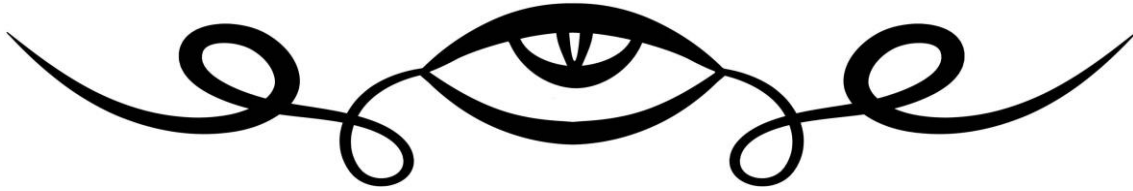
Sonhos xamânicos e contato com as máscaras interiores

No devaneio xamânico dá-se um passo decisivo para alcançar a conexão multidimensional do nosso ser, acessando diferentes realidades e encontrando no sonho um vínculo de comunicação entre todos os seres que você é e todas as dimensões em que vive.

A técnica que descrevo abaixo foi eficaz para mim. Eu o escolhi como um caminho inicial para me conectar com outras realidades. É uma técnica que Carlos Castaneda descreve nos ensinamentos de Don Juan, que complementaremos com a conexão Pleiadiana. Algo que eu havia de alguma forma presumido, por ser um dos ensinamentos mais espetaculares de Don Juan em seu sistema de conhecimento, é que dá acesso a outras realidades. Em algumas dessas viagens, Castaneda e o próprio Don Juan tiveram que ter contato com seres interdimensionais, vislumbrando seus templos astrais escuros e viajando para outras realidades onde se conectaram com diferentes versões de si mesmos.

Técnica 2: o sonho xamânico

1) Coloque um diário mágico de sonhos, um recipiente mágico com incenso que de alguma forma o conecta com o que você deseja explorar no plano onírico, ao lado de sua cama. Neste caso, trabalharemos com Uriens para explorar esse túnel de Set. Usaremos chamadas para focar na energia do guardião e, assim, explorá-la de uma maneira mais profunda.

Sigil of Uriens

2) Escreva em um pedaço de pergaminho com uma tintura mágica contendo sangue o sigilo de Uriens e a seguinte declaração: "É minha intenção ir

através dos portões dos sonhos para que eu possa explorar o túnel de Uriens, quebrando as multirrealidades de tempo e espaço, e lembrando de tudo que posso aprender sob os domínios astrais de Uriens. ”

3) Repita: “Rasnak Falac Uriens, Rasnak Falac Uriens, Rasnak Falac Uriens,” enquanto tentava dormir. Diga várias vezes até cair no sono.

Em todas as tradições da Terra, o caminho do autoconhecimento é experimentado por meio de sonhos. Talvez em nossas mentes o mais conhecido seja aquele estendido por Castaneda nos ensinamentos de Don Juan. O sonho xamânico seria aquela abordagem das viagens astrais, como essas saídas do corpo são conhecidas no Ocidente quando estamos dormindo.

Para Para alcançar o sonho, assim como qualquer outro objetivo em nossas vidas, precisamos de energia, força e poder pessoal para realizá-lo. Uma das máximas que você encontrará para conseguir isso é que, se desenvolver suas ações de maneira impecável na vida cotidiana, receberá toda a energia que o universo deseja lhe dar.

Os sonhos astrais do Azande

O Azande (Singular, Zande) é uma cidade no centro norte da África e uma tribo de pessoas. Eles vivem no norte da República Democrática do Congo, no sudoeste do Sudão do Sul e no sudeste da República Centro-Africana.

Os Azande acreditam que algumas pessoas são feiticeiros e podem causar danos em virtude de uma qualidade inerente. O feiticeiro não celebra ritos, não pronuncia feitiços e não tem remédios. O ato de bruxaria é um ato psíquico. Eles também acreditam que os feiticeiros podem deixá-los doentes, realizando ritos mágicos com remédios ruins. Os Azande distinguem claramente entre bruxas e feiticeiros. Contra ambos, eles usam adivinhos, oráculos e medicamentos.

Os Azande acreditam que a bruxaria consiste em uma substância dos corpos de feiticeiros, uma crença encontrada em muitos povos da África central e ocidental. Zandeland está no limite nordeste de sua zona de distribuição. É difícil dizer com que órgão os Azande associam a feitiçaria.

O zande sabe que está enfeitiçado se o oráculo o disser. Mesmo que não tenha acontecido, já está presente. Sonhos ruins também são uma percepção do processo de enfeitiçamento e um prognóstico do infortúnio iminente.

Não é fácil recolher os sonhos dos azande e é ainda mais difícil perceber o contexto em que são vividos. Parte das informações apresentadas foi através da investigação do tipo de sonhos que as pessoas têm e seu significado. Os azande distinguem entre sonhos de feitiçaria e sonhos de oráculos mesmo quando se sobrepõem e um incidente que ocorra no futuro pode mudar a interpretação zande de um sonho, de modo que um suposto tipo de sonho pode ser transformado em um sonho de outro tipo. A distinção aproximada é a seguinte: um sonho ruim, ou seja, um pesadelo, geralmente é um sonho de bruxaria e um sonho agradável geralmente é um sonho oracular

Sonhe. No entanto, todos eles são, em certo sentido, oraculares porque no pesadelo o indivíduo está assombrado e é provável que ocorra algum infortúnio. Além disso, os Azande associam a feitiçaria aos sonhos oraculares que profetizam um infortúnio, onde o sonho e o infortúnio são ambos resultados sucessivos da feitiçaria. O sonho é uma sombra que lança a bruxaria antes que o evento esteja prestes a causar. Em certo sentido isso já foi causado, embora quem sonhe com isso não saiba naquele momento do que se trata.

Sonhos malignos não são apenas a prova da bruxaria, mas são verdadeiras experiências dela. Na vida consciente, o indivíduo só sabe que foi enfeitiçado quando experimenta o infortúnio subsequente ou pela revelação dos oráculos, mas nos sonhos ele realmente vê os feiticeiros e pode até conversar com eles. Não se trata de uma pessoa sonhar que está sendo perseguida por uma fera com cabeça humana, por exemplo, mas interpretar o sonho em termos de bruxaria. Assim que um sonho ruim é conscientemente lembrado, ele se torna colorido com crenças em bruxaria. Um sonho não é um símbolo de feitiçaria, mas uma verdadeira experiência dela. Não podemos dizer que os Azande vejam bruxaria no sonho, mas sim que sonham com bruxaria. Portanto, o indivíduo não pensa que foi atacado por feiticeiros durante o sono - ele tem certeza,

Estaria mais de acordo com o pensamento azandiano dizer que essas experiências têm alma de quem dorme. Os Azande percebem que as sensações dos acontecimentos sonhados não são como as sensações vividas na vida consciente e percebem que, em certa medida, são incoerentes e, portanto, difíceis de interpretar. Eles não se sentem seguros quando falam sobre sonhos porque reconhecem que o homem nunca pode ter certeza das aventuras da alma. No entanto, estão convencidos de que no sonho a alma se liberta do corpo e pode vagar e encontrar outros espíritos e se aventurar, embora admitam que essas experiências sejam misteriosas. Da mesma forma, eles não têm dúvidas de que o feiticeiro adormecido pode enviar a alma de sua feitiçaria para comer a alma da carne de suas vítimas. As horas de sono, portanto,

Durante o sono, a alma do homem vagueia por toda parte e o indivíduo ficará muito zangado se for despertado repentinamente enquanto sua alma ainda está longe. O homem deve ser suavemente despertado para que sua alma perceba e tenha tempo de retornar ao corpo. Os azande também acreditam que na noite anterior a uma viagem, sua alma irá à frente para ver o que vai acontecer na viagem e avisá-lo de qualquer infortúnio que o ameace.

As pessoas dizem que é à noite quando a bruxaria começa a funcionar. Naqueles sonhos que as pessoas têm em que são perfuradas por uma lança ou perseguidas, os Azande acreditam que foi a feitiçaria que veio feri-los durante a noite. Todos os Azande acreditam que a própria bruxaria está presente nessas ocasiões porque quando o oráculo da tábua atritada é consultado sobre o nome de um feiticeiro, se grudar, significa "sim". Eles afirmam que o feiticeiro conhecido no mundo inteiro como tal pode ver bruxaria quando vai atacar um indivíduo à noite. O homem manda sua feitiçaria à noite para procurar um e atacá-lo em sua aldeia. Depois disso começa a incomodar alguém em um sonho. Outras vezes, a bruxaria acontece enquanto você está completamente adormecido, de tal forma que você não percebe nada. Em primeiro lugar, dói e depois, quando o dia amanhece, a doença cai de repente sobre você. Se ele encontrar a feitiçaria de outro feiticeiro, eles lutam, e se ele for muito forte, ele expulsará o outro.

O feiticeiro pode atacar uma pessoa de qualquer maneira. Na verdade, a forma de ataque é de pouca importância, pois todos os sonhos ruins são igualmente ataques de bruxaria. Portanto, o indivíduo pode sonhar que está caindo de uma grande altura, ou que está sendo esfaqueado, ou que está sendo perseguido por cobras, etc., mas todos esses sonhos são equivalentes, uma vez que são todos igualmente tentativas do feiticeiros que devoram a alma do corpo de quem os sonha.

Os sonhos ruins mais comuns são: ser perseguido por leões, leopardos ou elefantes, ser atacado por homens com cabeças de animais, ser levado por inimigos e não poder pedir ajuda, e cair de uma grande altura sem nunca chegar ao solo. Um homem me contou que caiu de uma grande árvore no chão onde viu uma aldeia ocupada por pessoas estranhas com rostos brancos como os europeus. Eu sabia que era um sonho de mau agouro, mas não sabia dizer que infortúnio pressagiava. Às vezes, o indivíduo é atacado por cobras. Ele foge de um para encontrar o outro na frente, e eles se contorcem em torno de suas pernas e braços. Nos sonhos, os indivíduos também veem animais estranhos, como o wangu, a serpente arco-íris, o moma ime, o leopardo aquático.

Via de regra, eles despertam de todos esses sonhos com um terror repentino. Uma vez, Kisanga foi visitada em um sonho por uma cobra arco-íris. A serpente entrou em sua aldeia, o que é um mau presságio. Ele disse que morreria. Ele tentou gritar como as pessoas costumam fazer em pesadelos, mas não conseguiu dizer uma palavra. Não sabia o significado exato do sonho, mas suponho que tenha relação com bruxaria.

Às vezes, quem tem um pesadelo vai na manhã seguinte a um irmão de sangue, um parente ou um amigo e pede que consulte o oráculo da lousa esfregada para determinar se a bruxaria lhe fez mal e quem a enviou. na noite anterior. Ao descobrir o nome do feiticeiro, ele age da maneira usual. Primeiro ele consulta o oráculo do veneno para confirmação e então pede ao delegado chefe para notificar o feiticeiro de que ele foi descoberto. Os homens consultam os oráculos sobre os sonhos se eles se repetem. Os príncipes os consultam se forem visitados em sonhos por seus pais e avós.

No entanto, às vezes o indivíduo realmente reconhece o rosto do feiticeiro no sonho. Kisanga foi atacado por dois feiticeiros, Basingbatara e seu filho, enquanto ele dormia. Eles subiram no telhado de sua cabana e olharam por um buraco no telhado enquanto ele estava deitado no chão. Não havia nenhum buraco real no telhado, apenas no telhado do sonho. Os dois homens tinham todos os caracteres de babuínos com cabeça de cachorro, exceto o rosto, que era humano. Kisanga disse que a aparência de Basingbatara mudou, e a cabeça e a barriga eram a cabeça e a barriga de Basingbatara. Já eram a cabeça e a barriga de um mandril. Depois de algum tempo, Basingbatara disse ao filho: "Bata nele", e o jovem o atingiu na cabeça com sua lança. Nesse momento Kisanga acordou e os viu descer correndo do telhado e ir para casa. Kisanga afirmou que esteve muito doente por algumas semanas após essa experiência. Além disso, ele poderia explicar os motivos do ataque. Ele e Basingbatara mantinham boas relações abertamente, embora não fossem simpáticos. O jovem que havia atingido Kisanga com a lança estava noivo de sua filha, mas não havia amor perdido entre as duas famílias, e algum tempo depois desse sonho Kisanga os acusou perante o tribunal do chefe porque o irmão do menino havia feito propostas à sua esposa . Foi mais que adultério, já que a mulher se considerava uma mãe política. mas não havia amor perdido entre as duas famílias, e algum tempo depois desse sonho Kisanga os acusou perante o tribunal do chefe porque o irmão do menino havia feito propostas à esposa. Foi mais que adultério, já que a mulher se considerava uma mãe política. mas não havia amor perdido entre as duas famílias, e algum tempo depois desse sonho Kisanga os acusou perante o tribunal do chefe porque o irmão do menino havia feito propostas à esposa. Foi mais que adultério, já que a mulher se considerava uma mãe política.

Às vezes, o homem que não viu o rosto do feiticeiro durante o sono

presume que é um indivíduo específico por causa de eventos anteriores. Kamanga me disse que teve um sonho há muito tempo. Enquanto ele estava deitado sobre seu

cama, uma criatura humana se aproximou dele. Era humano dos ombros aos pés, mas tinha a cabeça de um elefante, presas e tromba em vez de uma cabeça humana. Kamanga ficou muito assustado e fingiu dormir enquanto observava por entre os cílios o que a criatura estava fazendo. O feiticeiro moveu a cabeça de seu elefante como se procurasse algo e então, depois de um tempo, saiu da cabana. Imediatamente Kamanga pulou da cama e correu rapidamente para fora da cabana, movendo os braços como um pássaro, voando pelo ar até uma árvore próxima, que ele abraçou com os braços e as pernas. A bruxa o viu voar, mas não conseguiu localizar onde ele havia se escondido.

Kamanga me disse sem hesitar quem era o feiticeiro que tinha vindo para atacá-lo. Quando lhe perguntei como reconhecia o homem, ele respondeu que o reconhecia pelo corpo e que esse indivíduo, que certamente era um feiticeiro, buscou vingança contra ele devido a uma disputa de casamento em que Kamanga agiu contra seus interesses. Quando Kamanga era menino, sua mãe morreu deixando uma irmãzinha que estava andando, mas ainda precisava do peito. A irmã do pai queria adotar a menina e amamentá-la. Quando ele voltou para casa com a garota, ele conheceu o homem que havia atacado Kamanga no sonho. Há muito tempo ele queria se casar com ela e aproveitou a oportunidade para pressioná-la. Quando ele foi rejeitado, ele agarrou a menina e correu com ela para sua casa de fazenda. Naquela época, Kamanga servia como pajem na corte do príncipe Ngere e reclamava com ele sobre o comportamento do homem. Ngere disse a Kamanga para ir com seus irmãos mais velhos para resgatar a garota. Foi junto com os quatro que encontraram o homem em questão e seus dois filhos a caminho. Os irmãos do príncipe bateram nele enquanto Kamanga pegava a garota e fugia com ela. Por ter informado o príncipe do assunto, o indivíduo se irritou e o agrediu enquanto ele dormia. Kamanga acrescentou que o homem era conhecido como feiticeiro em sua vizinhança porque os jardins de seus vizinhos não prosperavam. Kamanga não sabia exatamente o que teria acontecido se ele tivesse pegado o elefante, mas sentiu que teria estado muito doente. Foi junto com os quatro que encontraram o homem em questão e seus dois filhos a caminho. Os irmãos do príncipe bateram nele enquanto Kamanga pegava a garota e fugia com ela. Por ter informado o príncipe do assunto, o indivíduo se irritou e o agrediu enquanto ele dormia. Kamanga acrescentou que o homem era conhecido como feiticeiro em sua vizinhança porque os jardins de seus vizinhos não prosperavam. Kamanga não sabia exatamente o que teria acontecido se ele tivesse pegado o elefante, mas sentiu que teria estado muito doente. Foi junto com os quatro que encontraram o homem em questão e seus dois filhos a caminho. Os irmãos do príncipe bateram nele enquanto Kamanga pegava a garota e fugia com ela. Por ter informado o príncipe do assunto, o indivíduo se irritou e o agrediu enquanto ele dormia. Kamanga acrescentou que o homem

era conhecido como feiticeiro em sua vizinhança porque os jardins de seus vizinhos não prosperavam. Kamanga não sabia exatamente o que teria acontecido se ele tivesse pegado o elefante, mas sentiu que teria estado muito doente. Kamanga acrescentou que o homem era conhecido como feiticeiro em sua vizinhança porque os jardins de seus vizinhos não prosperavam. Kamanga não sabia exatamente o que teria acontecido se ele tivesse pegado o elefante, mas sentiu que teria estado muito doente. Kamanga acrescentou que o homem era conhecido como feiticeiro em sua vizinhança porque os jardins de seus vizinhos não prosperavam. Kamanga não sabia exatamente o que teria acontecido se ele tivesse pegado o elefante, mas sentiu que teria estado muito doente.

É difícil saber se é a alma da bruxa que enfeitiça um indivíduo à noite ou se essa alma é diferente da alma da feitiçaria que realiza o feito de forma independente. Acho que os Azande não têm crenças claras sobre esse ponto.

Não é incomum sonhar com animais compostos (kodikodi anya) como o corpo humano com cabeça de elefante que viu Kisanga e o homem com cabeça de mandril e rosto de cachorro visto por Kisanga. Eles

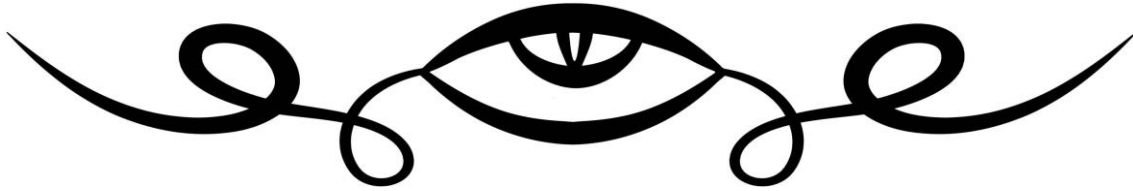
me disse que nos sonhos as seguintes criaturas são vistas: uma criatura com rosto, cabeça, bico, corpo de pássaro e cauda de cobra de homem; uma criatura com rosto de homem, presas, orelhas de elefante, corpo de cachorro e pernas de velho; e uma criatura com rosto de homem, corpo de andorinha e asas de morcego. A esposa de Kisanga foi atacada por um indivíduo chamado Boli, que tinha rosto humano e corpo de leopardo. Este homem fez uma insinuação que ela rejeitou. Mais tarde, ela teve uma rouquidão profunda no lugar onde o homem leopardo a mordeu em um sonho.

É muito normal que o feiticeiro assuma os atributos de elefante, búfalo ou cervo aquático, e a pessoa que tomou remédios corporais contra a feitiçaria costuma ver o feiticeiro com aparência humana antes de se tornar um animal. Eles me disseram que não apenas os feiticeiros aparecem nos sonhos com formas animais, mas que um amigo também pode ser visto transformado dessa forma.

Os Azande tentam se proteger de pesadelos. Novamente devemos enfatizar que eles não tomam precauções contra os pesadelos como os concebemos, mas contra os feiticeiros que podem atacá-los enquanto eles dormem. Para assustar os feiticeiros, certos assobios mágicos podem ser tocados. Além disso, todo mundo tem medicamentos corporais (ngua kpoto) de um tipo ou de outro. Logo após o nascimento, o pai da criança mastiga remédio e cospe no corpo da criança, e depois, quando crescer, a criança pode se esfregar com remédios ou colocá-los em incisões feitas na pele. Acredita-se que esses medicamentos corporais forneçam proteção geral contra bruxaria e sejam especialmente valiosos para fornecer imunidade às pessoas enquanto elas dormem. Ainda mais eficazes são os assobios mágicos. O feiticeiro chega à aldeia para comer a alma do corpo,

Um homem tem um sonho. Ou seja, um homem que tomou remédios corporais sonha que um homem se aproxima dele para fins de feitiçaria. Ele vem para enfeitiçá-lo, mas não consegue ver suas feições. Ele o enfeitiçou, o que o perturba muito. Ele desperta do sonho, pega sua lança e se dirige a ela, dizendo: "Àquele homem que veio aqui - que cruzou a soleira - eu vou bater nele com a lança. Por isso sua alma não será curada hoje . Deixe o mal persegui-lo e deixá-lo morrer, pois ele me enfeitiçou. " Então ele atinge a soleira com sua lança. Ele deixa a lança presa na soleira e se deita novamente para dormir. Ele dorme até o dia raiar,

e conta seu sonho aos amigos, dizendo: “Hoje tive um sonho em que um homem realmente me perseguia. Acordei do sonho, peguei minha lança e acertei a soleira com ela. O homem que veio me assombrar, onde quer que eu esteja hoje, não tem um corpo são, porque bati na minha alma com a minha lança, quero dizer que atingi o umbral, porque é aí que entra a bruxaria ”. Por isso os Azande dizem que se você tem um sonho ruim, você pega a lança, recita um feitiço e atinge a soleira com ela. Portanto, o indivíduo que vem enfeitiçá-lo não pode estar bem no dia seguinte.

Parece que os Azande não sonham acordados com bruxaria. Consultei muitos dos meus amigos azande e descobri que muitas vezes imaginam cenas em que desempenham o papel principal, tal como nós. Eles me disseram que têm sonhos diurnos, especialmente sobre morte, vingança e relacionamentos com mulheres, embora os homens também se lembrem de incidentes passados e os revivam com sua imaginação. Os Azande distinguem entre simples premonições ou antecipações e imagens de devaneios, como mostra o texto apresentado. Para eles, os sonhos não têm o mesmo significado que os sonhos reais. O sono diurno é produto da imaginação e sabe-se que tem apenas um caráter subjetivo.

O sono diurno não é como o sono noturno. Por exemplo, se algo aconteceu a um homem, talvez ele tenha matado outro, o horror se apodera dele e ele foge para esconder-se no mato. Imagine que alguns homens venham pegá-lo. Ele se levanta com tal pensamento e pega a lança com a mão, mas não vê ninguém. O que desperta seu medo é pensar nos graves danos causados a um amigo. Com o sonho diurno é diferente. Um indivíduo se senta para pensar sobre as muitas coisas que lhe dizem respeito, ele as vê como nos sonhos. O homem imagina que outro o persegue para pregar sua lança, depois acorda e não vê ninguém. Foi o resultado de suas muitas preocupações.

Os sonhos que contei, principalmente por meio deste texto, mostram de um ângulo diferente como a noção de bruxaria é função de infortúnios e inimizades. Quando ocorre um infortúnio que pode estar relacionado a um sonho anterior, ambos são igualmente provas de bruxaria. O sonho é uma verdadeira experiência de feitiçaria, como evidenciado pelo infortúnio que se segue. Portanto, sabe-se que um sonho de bruxaria é um prenúncio de um desastre. O homem já está enfeitiçado e condenado a algum infortúnio. Um pesadelo equivale à afirmação desfavorável do oráculo. Em ambos os casos, naquele momento o homem está bem e feliz, mas tem a premonição do desastre. Na verdade, o

o sonho e a indicação do oráculo são mais do que presságios de infortúnio, porque são um sinal de que o infortúnio já ocorreu no futuro. É preciso, então, proceder como se o infortúnio fosse inevitavelmente ocorrer no futuro e retirá-lo da cabeça da vítima, dirigindo-se ao seu autor da maneira que já descrevemos.

Nós também viram como os Azande procuram interpretar as experiências dos sonhos da mesma forma que interpretam outros infortúnios, atribuindo-os às maquinações de seus inimigos. Realmente esses inimigos podem ser percebidos no sonho, ou pode-se saber que as pessoas que neles apareceram são os detratores de um, mesmo que os rostos não tenham sido reconhecidos, porque os eventos anteriores indicam claramente essas pessoas. Ou, pode haver dúvidas sobre sua identidade e os nomes dos inimigos são levados perante o oráculo para descobrir qual deles é o culpado.

Portões dos Sonhos e Egito Antigo

Ao longo da história da humanidade, os homens buscaram diferentes maneiras de tentar entrar em contato com o sagrado e buscar sinais sobre o futuro. O conteúdo dos sonhos tem sido tradicionalmente usado como fonte de informações sobre eventos futuros e muitas vezes interpretado como mensagens divinas.

Os sonhos eram um aspecto muito importante da religião dos egípcios. Eles acreditavam que os sonhos eram enviados por divindades como mensagens que traziam avisos sobre eventos futuros que poderiam afetar o sonhador.

Na forma de sonhos, eles acreditavam ter recebido instruções sobre métodos de cura, avisos sobre perigos futuros, conselhos, revelações e respostas às suas preocupações.

Tanto nas primeiras civilizações mesopotâmicas quanto no antigo Egito, os sonhos ocupavam um lugar preferencial nos conceitos espirituais e religiosos. No antigo Egito, acreditava-se que os sonhos continham mensagens que poderiam ajudar ou anunciar algo que estava por vir. Templos dedicados ao sono foram erguidos. Nesses templos, com preparações prévias, a pessoa entrava em sonhos ou estados psíquicos semelhantes aos sonhos. Num estado de tranquilidade e misticismo, o sonho foi buscado, e dentro dele, a chave para algo transcendental ou mundano.

Os padres eram os responsáveis pelo processo de produção do estado de devaneio e posterior interpretação. Eles eram os mestres das coisas ocultas. Assim, esses padres conheciam as ciências herméticas. Com o tempo, os sonhos tornaram-se o limiar da sabedoria e uma grande ajuda para a saúde, pois revelaram diagnóstico e tratamento para as mais diversas doenças.

No antigo Egito, o deus que guardava os sonhos era o deus Bes. Todos aqueles que sofriam de pesadelos noturnos eram confiados a ele para protegê-los. Como os famosos sonhos do Faraó registrados na Bíblia atestam, os sonhos eram um elemento importante em seu conjunto de crenças. Nos ensinamentos de Merikare, datados do ano 2100 aC, o autor argumenta que

sonhos são enviados pelos deuses para saber o futuro. Por meio de sonhos, informações valiosas foram recebidas sobre tratamentos de doenças, avisos sobre possíveis perigos e conselhos ou respostas às perguntas do sonhador.

De acordo com o Antigo Testamento (Livro do Gênesis), José foi libertado da prisão porque Faraó o chamou para dar sua opinião sobre dois sonhos que os mágicos da corte não conseguiam decifrar. No primeiro, o Faraó viu sete vacas lindas e gordas que pastavam entre os juncos às margens do Nilo. Depois vieram sete vacas magras que devoraram as sete lindas e gordas. No segundo sonho faraônico, sete espigões grandes e exuberantes foram devorados por sete espigões raquíticos. José disse a Faraó que haveria sete anos de prosperidade no Egito, seguidos por outros sete de fome, e o aconselhou a tomar as precauções necessárias para que o Egito não morresse de fome.

Numa estela ao pé da Esfinge, conta-se o sonho do jovem príncipe que, após um dia de caça, está cansado e adormece junto à estátua meio enterrada na planície de Gizé. Ele sonha que a figura de pedra fala com ele e promete que alcançará o Faraó se o desenterrar.

Sabe-se que a areia foi limpa e aquele jovem se tornou Tutmose IV. A estela nos dá a medida da importância que a interpretação dos sonhos tinha para os egípcios e corrobora o relato bíblico do livro do Gênesis com José. O faraó daquele momento em diante concedeu-lhe toda a credibilidade e confiou-lhe a política econômica do Egito pelos quatorze anos seguintes. O povo egípcio reservou parte de suas safras e não passou fome.

O Enigmático Livro dos Sonhos

Este livro foi escrito na capa de um papiro. Aliás, é bastante fragmentado, o que dificulta a datação. No verso, há a descrição de uma batalha e uma cópia de uma carta ao vizir do Egito. Este documento pertence à Dinastia XIX, ou seja, cerca de 1275 AC. Os estudiosos chegaram à conclusão de que este texto é a cópia de um anterior pertencente à Décima Segunda Dinastia, datado de uma data próxima a 2.000 aC.

No papiro citado, tanto o fim como o início se perderam e o que resta é, em essência, uma lista de sonhos com as interpretações que lhes são atribuídas. Todas as elucidações são enfocadas como proféticas. Para quem foi escrito este papiro egípcio? Levando em consideração que o

o povo da cidade não sabia ler, só resta que os sacerdotes ou escribas da corte o tenham escrito para algum faraó ou sumo sacerdote, treinado para saber interpretar os sonhos.

O texto está escrito em tinta preta, mas a palavra "mal" nos presságios está escrita em tinta vermelha. Lembre-se do uso sinistro dessa cor de tinta no Egito Antigo. As colunas são encabeçadas pelo texto "Se um homem se vê em um sonho ..." Segue-se uma lista de sonhos, seguida por suas interpretações e finalmente organizada, primeiro por bons presságios e depois por maus.

Há uma grande variedade de sonhos ao longo do texto. Por exemplo, tem o sonho de alguém que bebe cerveja e é bom, porque significa felicidade. Por outro lado, se alguém beber cerveja quente, isso significa que haverá sofrimento. Mergulhar nas águas de um rio em um sonho o absolverá do mal e comer um ovo o deixará pobre. Se você estiver serrando lenha em seu sonho, não terá que ver seus inimigos, porque isso significa que eles terão morrido. Se você perder seus dentes, aqueles que não podem ver você serão você, porque haverá uma morte em seu ambiente. E o famoso significado que damos hoje quando sonhamos que um conhecido morre? Segundo os papiros, acontecia o mesmo no Egito Antigo, pois prolongaria a vida daquela pessoa (seja você ou outra pessoa).

Para Para neutralizar os sonhos negativos, fórmulas foram dadas para protegê-los caso parecessem passar. Para bons sonhos, aproveitá-los era o suficiente. Sonhadores experientes eram videntes, espiões e telepatas, aconselhando sobre questões de estado e estratégia militar, e fornecendo uma rede de comunicação mental entre templos distantes e centros administrativos. Eles praticavam a transfiguração, cruzando o tempo e o espaço transformados em corpos oníricos, pássaros e outros animais.

Por meio dos sonhos lúcidos, os "aviadores habituais" do antigo Egito exploraram os caminhos da vida após a morte e do universo multidimensional. Foi entendido que uma iniciação e transformação autênticas acontecem em uma realidade mais profunda acessível através da viagem do sonho, além do corpo.

Um rei justo deve ser capaz de viajar entre os mundos. No festival da "sede de heb", realizado no trigésimo ano do Faraó, o rei era obrigado a viajar além do corpo e além da morte, para provar seu valor para continuar no trono. Guiado por Anúbis, o faraó desceu ao submundo. Ele foi levado à morte e "tocou os quatro lados da terra". Ele se transformou em Osíris e voltou vestido com roupas novas
- a túnica e o corpo espiritual da transformação.

Os guias dos sonhos do antigo Egito sabiam que a jornada dos sonhos leva o viajante às estrelas - especificamente a Sothis ou Sirius, a "terra úmida", que os iniciados egípcios acreditavam ser a fonte da consciência superior, o destino das almas evoluídas após a morte, e a casa de seres superiores que estavam muito interessados nos assuntos da Terra.

O Portão Anubis

Quando ela era pequena, a mãe de Sekeeta deu a ela uma pequena estátua de Anúbis - representado como um cão de caça preto - e uma casinha pintada para ele morar, e disse a ela que Anúbis é quem traz sonhos para as crianças.

Alguns anos depois, Sekeeta conhece seu professor dos sonhos, Ney-sey-ra, o sacerdote de Anúbis. Seu treinamento começa no espaço do sonho, quando ela lhe mostra uma flor de lótus aberta e lhe diz que assim como o lótus abre suas pétalas para o sol, ela deve aprender a abrir a entrada da memória da alma para refletir a luz. Quando a cena acontece no dia seguinte, ela se lembra do sonho, que é a confirmação para os dois de que está pronta para começar sua instrução.

Desconfiando de um governante estrangeiro que visita a corte, ela embarca em uma viagem dos sonhos ao país do governante - voando para seu objetivo como um pássaro - e retorna com um relatório detalhado e perturbador que ela compartilha com o Faraó, seu pai. Aos doze anos, ela se torna uma estudante em tempo integral na escola dos sonhos, passando a residir no templo de Anúbis. Ela dorme em uma cama com a cabeça de Anúbis esculpida na cabeça e nos pés. Ao lado da cama está uma tábua de cera, e sua primeira tarefa todas as manhãs é escrever seus sonhos. Todas as manhãs ela vai ao sacerdote de Anúbis e conta a ele o que escreveu. Alguns dias ela também deve realizar tarefas que o sacerdote atribui a ela dentro de um sonho - por exemplo, trazer para ele uma certa flor, ou uma pena de pássaro, ou uma bugiganga de cores. Com a prática, isso acelera e melhora sua memória.

Após três anos, ela passa por um treinamento mais avançado. Na noite de cada lua cheia, ela dorme na escuridão total em um quarto que foi protegido fisicamente. Ela completa muitas missões, visita lugares distantes e dá orientação e cura a pessoas em ambos os lados da morte. Ela conta suas memórias do sonho para seu professor e ele corrobora suas experiências, adiciona detalhes mais extensos e às vezes sugere o

continuação das missões. Quando ela é bloqueada por um crocodilo monstruoso, por exemplo, seu professor diz a ela que esta foi "uma criação do maligno" destinada a assustá-la, devolvê-la ao seu corpo e sabotar seu trabalho. Na próxima vez, ela deve seguir, e se o adversário for muito poderoso, ela deve chamar o padre para ajudá-la.

Freqüentemente, em seus sonhos, ela encontra pessoas que morreram e que estão confusas sobre sua condição. Ela encontra um homem que foi assassinado em uma loja de vinhos em Creta e se recusou a acreditar que ele estava morto. Seu professor a incentiva a ir até o homem morto novamente, ajudá-lo a despertar suavemente para sua condição e guiá-lo na direção correta no caminho da vida após a morte.

Nesse ponto, nos encontramos com a conexão íntima entre sonhar e morrer bem, e a razão pela qual Anúbis é o patrono mais adequado dos sonhos. Como todo aluno sabe, Anúbis - muitas vezes retratado como uma figura humana com cabeça de chacal ou de cachorro preto - é um guardião do outro mundo, guardando tumbas e múmias e guiando as almas que partiram para o vestíbulo de Osíris. Mas a importância do Anubis vai além. Como psicopompo, ou guia de almas, ele é o protetor das viagens além do corpo (o que explica por que é invocado para proteger aqueles que deixaram seus corpos sob trauma ou anestesia) e de qualquer um que viaja além do corpo, morto ou sonhando , instruído ou não. Aprenda a explorar em sonhos para encontrar objetos perdidos, investigar o futuro, observar eventos distantes e descobrir o que acontece por trás deles.

Se você quiser sonhar como um egípcio, pode ou não se encontrar nos lugares astrais que foram criados pela imaginação e magia dos iniciados do antigo Egito. Nos tempos que se passaram desde a época dos faraós, o manto do Egito foi emprestado por muitos outros, e tem sido um assunto favorito na magia cerimonial desde a Renascença até a Ordem Hermética da Golden Dawn e seus imitadores. Você poderia se encontrar no Egito dos mágicos herméticos, em vez de Khem da Primeira Dinastia. Alternativamente, você pode ser atraído para uma realidade astral (ou além do astral) conectada com outros sistemas estelares e seus governantes, um tema central para os próprios iniciados egípcios.

Anúbis não é apenas o guardião e guia daqueles que partiram e o modelo do templo dos sonhos. É o cão de guarda de Sirius, a Estrela do Cachorro. O Portão Anubis também é um portal para as estrelas.

Você quer ser bem guiado e bem protegido se escolher essas estradas, pois o espaço dos sonhos egípcios é cheio de desafios e assustadores.

"habitantes da entrada", o que nos traz de volta a Anúbis. Volte ao âmago do antigo sonho e você pode muito bem encontrar, por trás da máscara de Anúbis, o cão fiel que tem acompanhado e zelando pelos humanos através dos tempos. O cachorro preto é uma das formas do psicopompo que se repete continuamente em mitos e sonhos, através do tempo e das culturas. Ele veio até mim e me mostrou um passo para o outro mundo, na forma de um cão amado que havia morrido em 1987 (um enorme pastor pastor preto) que se parecia muito com Anúbis quando suas orelhas estavam levantadas. Se você quer sonhar como um egípcio, da melhor maneira, procure o cachorro preto do seu sonho esta noite, quando seus olhos se abrirem no sonho.

Três Tipos de Sonhos

Os egípcios dividiam os sonhos em três tipos. Os primeiros são chamados de sonhos piedosos, nos quais suas divindades pedem que realizem certos atos de piedade. Acreditava-se que tais sonhos se limitavam a faraós e oficiais de alta patente do exército.

Outro grupo importante de sonhos são os reveladores nos quais a divindade pessoal do sonhador transmite uma mensagem importante para ele. Por fim, surgiram os sonhos de caráter informativo em que, por exemplo, se transmitia a melhor localização de um edifício. Alguns egípcios foram a templos especiais para receber sonhos divinos. Essa prática se tornou bastante popular. Muitos templos são famosos pelas mensagens que foram recebidas ali. Entre eles estão os templos de Ísis, Thoth, Ptah, Serapis e outros. Para interpretar esses sonhos, havia intérpretes clérigos que decifravam as mensagens veladas no conteúdo do sonho e representadas por meio de símbolos. Alguns papiros foram encontrados, como o Papiro Chester Beatty, que oferece uma visão fascinante da interpretação que eles fizeram dos símbolos contidos em um sonho. Para os egípcios, seus deuses não eram inacessíveis. Eles acreditavam que os deuses habitavam ao seu redor e a hora do sono era para eles uma grande oportunidade de ter esse contato divino.

Anubis Dreaming Vision

Explorações nahual, sonhos e magia

No magnífico mundo extra-sensorial da cultura mexicana, os sábios xamãs, por meio de suas experiências oníricas, prevêem o futuro, comunicam-se com os deuses e recriam a morte para renascer.

Em 1519, Hernán Cortés visita pela primeira vez a cidade mexica (asteca) de Tenochtitlan. Ele passa pelos vulcões através do chamado Paso de Cortés, observa uma metrópole com uma rede de avenidas e canais de água e planos para subjugar e aproveitar essas terras. O conquistador não imagina que os mexicas tenham sonhado com sua chegada, que os padres interpretem os sonhos e profetizam o encontro com um ser estranho, e não sabem que as cartomantes experimentam visões extra-sensoriais onde o futuro e a destruição do A civilização Nahuatl é claramente distinta.

Para Mexica, a noite é um momento em que tudo é possível. A escuridão cobre tudo com seu misterioso manto. O mexica se retira para sua pequena cabana, o homem sobe em sua mochila, observa o fogo no centro da lareira e reza aos seus ídolos antes de se deitar. Ele o teme, pois é um momento de incerteza. A escuridão convida os deuses e demônios a andarem no meio ambiente. Eles controlam o mundo dos homens. Durante o sono, um desses seres pode tirar a vida. Os cihuateto, aquelas mulheres que morreram durante o parto, voltam à noite, puxam os pés e roubam crianças.

O homem durante a escuridão se transformou em um felino, o alter ego. Durante a noite, o Mexica tem o poder de Tezactlipoca, o deus guerreiro que é o próprio jaguar. Tem a vantagem de adquirir visão noturna. Espreitando, esperando pacientemente, ele facilmente captura, rasga e devora sua presa. O instinto animal na superfície da pele surge como uma fonte no deserto. Um veado é esmigalhado em poucos minutos pelas garras e presas da onça, deixando as minúcias para os necrófagos, os urubus.

O mexica sente-se aliviado por estar vivo, por ter feito uma experiência extra-sensorial, por ter sido escolhido, por ter sido deificado por algumas horas. Mas ao mesmo tempo ele fica confuso, com medo da incerteza, de não se lembrar de nada. Durante o sonho, a memória se perde. Ao amanhecer, ele não se lembra do que aconteceu, apenas pequenos vislumbres em imagens alternadas em um sonho muito vívido.

Essas crenças ainda estão vivas hoje. Em alguns lugares do México onde o nahuatl ainda é falado, esses costumes ancestrais que sobreviveram devido a diferentes circunstâncias ainda são válidos. Na região de Tepoztlán, usa-se o verbo nahuatl, que significa estar aqui e vir para estar. É usado como sinônimo de despertar, retornar e retornar à realidade.

O tonal, a alma, é algo frágil. Ele pode ser roubado, possuído ou destruído facilmente. Em alguns locais, os indígenas temem que, ao tirar uma fotografia, sua alma seja roubada e eles adoeçam. Os xamãs ou feiticeiros locais têm o poder de restaurar o tonal, de curar aquela alma que foi danificada por um inimigo ou foi para o submundo. Esses xamãs, escolhidos por meios divinos, às vezes tocados por raios, são capazes de curar com base em limpezas e feitiços, mas também podem causar danos.

O nagual pode se tornar animais diferentes. Como uma águia, o mexica torna-se ajudante do deus solar, como uma onça na guerra. Como lebre, ele é um assistente do deus do pulque ou octli, embriagando-se com a bebida extraída do maguey. O nagual pode ser um feiticeiro que se transforma, tem o poder de fazer feitiços, pode adoecer ou curar, pode trazer chuva ou seca, ou pode ser um guardião, trapaceiro ou curandeiro.

Cada ser recebe um nagual desde o dia de seu nascimento. A cartomante examina o livro do Tonalpohualli e determina o animal que corresponde ao calendário de cada recém-nascido. Um relacionamento é estabelecido entre o homem e seu nagual que durará toda a vida. O nagual é protetor, mas também determina o caráter da pessoa, sua profissão e seu futuro. Sob os auspícios de Tezatlipoca, o homem será um bom guerreiro. No dia quiahuitl (o dia do calendário de chuva), o nahual será um peru e terá uma personalidade nobre e generosa.

O nagual do deus Quetzalcoatl, a serpente emplumada, patrono da escrita e da civilização, é Xolotl, seu gêmeo, o deus cão que tem a capacidade de viajar para o mundo inferior e, como tal, é o criador da humanidade. Xolotl é um canino que desenterra os ossos de civilizações extintas, recolhe-os e prepara-os com o seu sémen, criando uma nova geração de humanos. Quando

o Mexica morre, uma pedra de jade é colocada no coração. O corpo é colocado em posição fetal. Um cobertor o cobre e ele é enterrado. O morto viaja para o outro mundo. Seu objetivo é chegar a Mictlán, onde o casal vive no mundo subterrâneo. Um cachorro se sacrifica para ser seu companheiro. O sabujo será seu guia e protetor e o ajudará a passar os nove níveis até chegar ao local onde Xolotl tirou os ossos de civilizações anteriores e fracassadas. O morto recria um nascimento ao contrário, nove níveis, nove meses de gravidez. Esta é uma viagem ao útero original, às entranhas da mãe terra. São nove percalços encontrados no caminho: montanhas que colidem, superfícies de lâminas de obsidiana, resistência a temperaturas congeladas e superação de um ataque de flechas são alguns exemplos. Na jornada misteriosa ele verá uma onça que comerá seu coração para que possa servir a pedra de jade que o coração carrega. O cão o ajudará a cruzar o rio escondido daqueles lugares do além. Finalmente, o morto chega ao lugar eterno, onde recriará uma nova vida após a morte.

Com com a ajuda dos sonhos o mexica tenta resolver os enigmas que se apresentam, explicando os fenômenos naturais como respostas dos deuses. As divindades estão transtornadas, trazendo males, desastres naturais, doenças e pragas. Oxomoco e Cipactonal, os deuses criadores originais, criaram, muito antes de Freud, a arte de interpretar sonhos. Eles são temiquiximati, aqueles que têm o conhecimento dos sonhos. Eles usam seus livros divinatórios, entram em transe e entendem os sonhos dos outros.

Os curandeiros são especialistas em reviver sonhos usando plantas psicotrópicas e cogumelos alucinógenos que lhes permitem "sonhar" e interpretar o futuro. Eles voam no mundo divino, se comunicam com os deuses, buscam respostas para os males e curam os enfermos. Os sacerdotes entram em uma calma divina, induzem um sono profundo e recriam a morte para renascer. Eles se propõem a retornar a este mundo regenerados como homens sagrados. Eles conversam com divindades e ancestrais que morreram há séculos, que os instruem e comunicam seu futuro. Os missionários católicos que chegaram ao México durante o século XVI registraram testemunhos de pessoas que vivenciaram esses transes. Uma senhora que se diz ter morrido há três dias falou com seus ancestrais que lhe deram instrumentos de adivinhação: uma agulha para o auto-sacrifício e uma cabaça, o recipiente de abóbora que serve para libações. Depois dessa experiência, a mulher se dedicou a ser curandeira no México colonial.

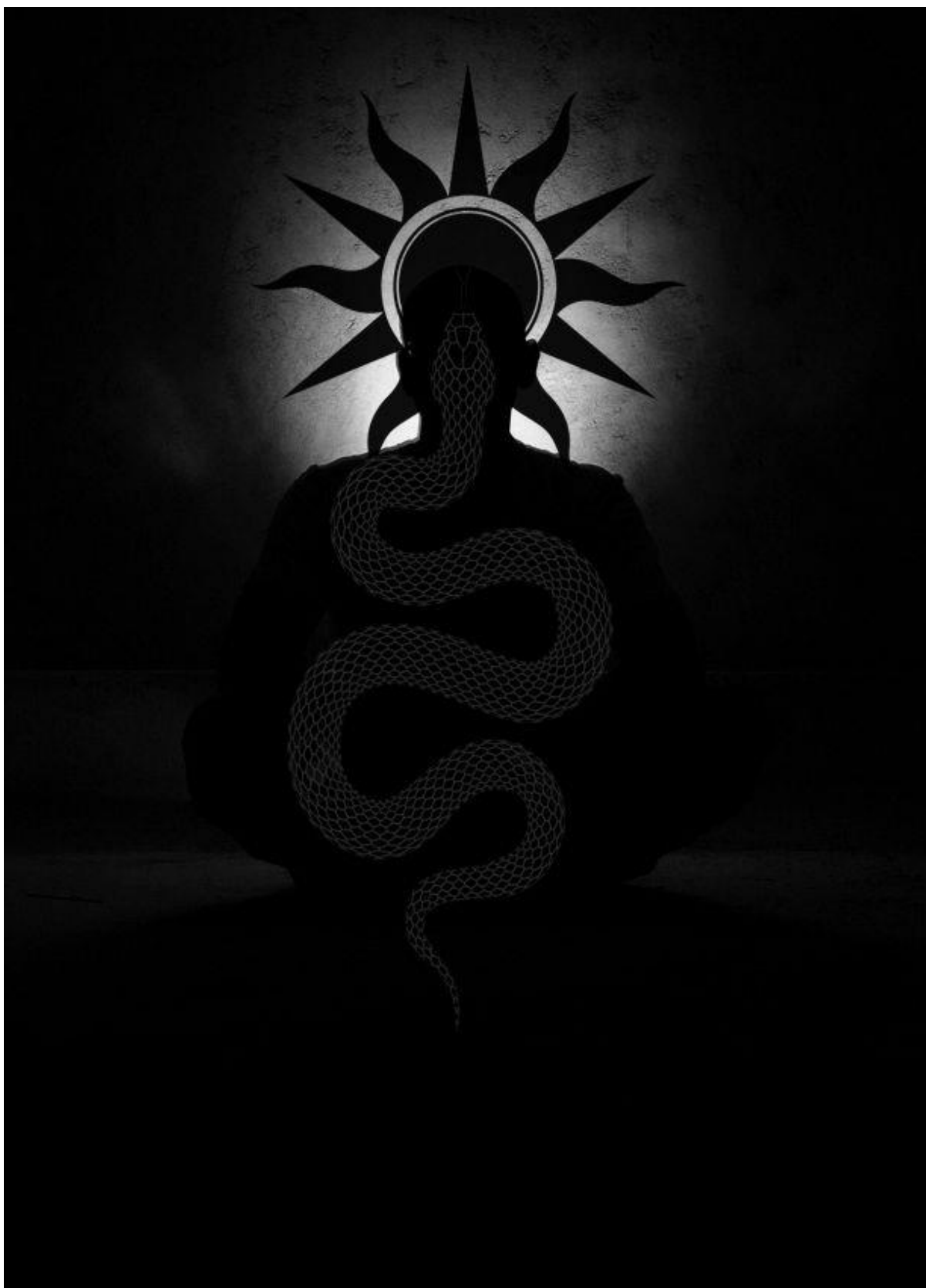
Os sonhos para o México são realidades, premonições e profecias. Com a ajuda dos sonhos, você pode vislumbrar o futuro, evitá-lo ou aceitá-lo. Um pai sonhando que seus dentes caem é um mau presságio, o que significa que seus filhos morrerão em breve. Outro sonho durante o qual ele voa significa que ele vai morrer.

Huitzilopochtli, o deus patrono dos Mexica, comunicou-se com seus seguidores por meio do sonho, ordenando-lhes que deixassem seu antigo e lendário Aztlan em busca de outras terras. Tenoch, o líder deles, ouviu-o durante a noite enquanto dormia, seguiu as instruções do deus e conduziu seu povo em uma peregrinação que levou anos, até que eles chegaram ao local onde estava o sinal: a famosa águia devorando a cobra, e ali eles se estabeleceram e fundaram sua cidade, Tenochtitlan.

Moctezuma Xocoyotzin, o grande tlatoani (governante), sabia como controlar seu nagual. O chefe mexica poderia se transfigurar em seu animal alter-ego para ter poderes de adivinhação e predição. Ele queria confirmar sua linhagem e precisou da ajuda de sessenta sacerdotes e feiticeiros, para que com seus poderes sobrenaturais pudessem encontrar Aztlán, o local de origem dos mexicanos. Esses pessimistas têm a função de encontrar também as sete cavernas de origem da humanidade, conhecidas como Chicomoztoc. Os sábios carregam nas costas presentes para os deuses: cobertores luxuosos, pedras preciosas e cacau, especialmente para a deusa-mãe Coatlicue, a deusa terrestre que amamenta o mundo, que também é a mãe do colibri do sul, Huitzilopochtli. Os feiticeiros se dirigem para lá, uma terra desconhecida, local de lendas antigas. É o local de origem idealizado, lembrado e homenageado. É o assentamento dos ancestrais. Com a ajuda de substâncias psicotrópicas como peiote, ololiuqui e carcoma, eles embarcam em uma viagem mágica de imensidão. A vastidão deste mundo fantástico, o grande além, apresenta-se na forma de uma grande montanha de areia onde um velho os recebe e os convida a subir, um degrau, depois outro degrau. Os padres começam a subida, afundando na terra. Enquanto isso, o velho vai e vem. De repente, ele é jovem e, de repente, ele é velho. Neste lugar existe imortalidade. A Deusa Coatlicue já os espera. Eles demoram a subir. Eles aparecem na frente dela. A deusa da terra anseia por seu filho perdido, chora por ele: Huitzilopochtli, que há muito partiu para liderar os mexicanos e nunca mais voltou. Coatlicue não aceita os presentes que Moctezuma enviou. Em troca, ele dá ao necromante tanga de henequen, simples e tosca para que o levem até

o deus Huitizlopochtli, seu filho. Os adivinhos voltam desta viagem inconcebível e contam o que aconteceu. As experiências foram vividas, o sonho era real. Para eles foi uma viagem pela terra dos deuses, onde visitaram um mundo onde a eternidade reina. Eles visitaram o Tlalocan, o lugar da abundância. Eles viram com seus olhos Coatlicue, a mãe da humanidade. A experiência onírica não é um abismo intransigente. Tornou-se um momento místico que verifica a presença sagrada das divindades no universo humano e justifica o mandato divino de Moctezuma.

Os xamãs atuais recorrem às mesmas técnicas para entrar em transe. Eles dominam o ar, viajam para o submundo, frequentam o Tlalocan, uma espécie de paraíso, para voltar regenerados. São novos homens que renasceram e adquiriram o poder de curar e augurar.

Como o faraó bíblico que sonha com vacas gordas e magras, os governantes do México antigo tinham o poder de ver o futuro. Tezozomoc de Azcapotzalco viu, enquanto dormia, que uma águia devorava seu coração. Então ele sonhou que um jaguar sugou o sangue que emanava de seu corpo e depois rasgou seus pés. Seus súditos, interpretando os sonhos, previram que Nezahualcoyotl, o príncipe Chichimeca, destruiria Azcapotzalco, que teria a astúcia da águia e a força do jaguar para fazê-lo. Antes de sua morte, Tezozomoc deixou instruções para assassinar Nezahualcóyotl antes que isso acontecesse. A história vai além do simples sonho, mas mostra como as civilizações antigas seguiram os auspícios com base nas percepções do subconsciente.

Meditação Totêmica

Muitas das histórias mexicas são baseadas em aparências e experiências fora do corpo. O esotérico se confunde com a história. O místico e o religioso são politizados. Moctezuma Ilhuicamina, o último governante de Tenochtitlan, ouve atentamente os presságios: sua magnânima cidade de Tenochtitlan será destruída e sua população aniquilada. Chegam notícias de estranhos seres que chegam à costa de Veracruz. Acreditando que esses seres são divindades, por um momento eles pensam que Quetzalcoatl retorna como havia prometido. Na memória coletiva ficou a lenda de que a serpente emplumada havia partido em um barco em direção ao imenso oceano e que voltaria no ano Ce Acatl.

Bibliografia

Campbell, Joseph, The Masks of God: Primitive Mythology.

Castaneda, Carlos, a série de livros Don Juan.

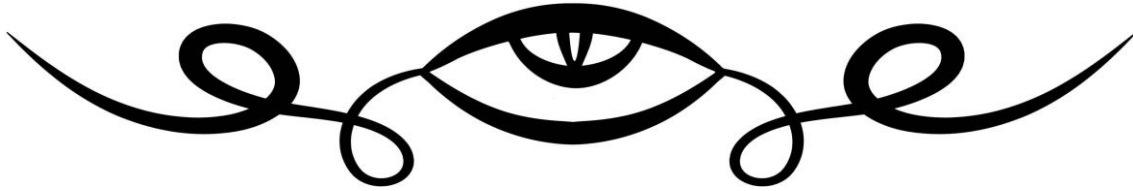
de Mille, Richard, editor: The Don Juan Papers: Further Castaneda Controversies.

Evans-Pritchard, EE, *Bruxaria, Oráculos e Mágica Among a Azande.*

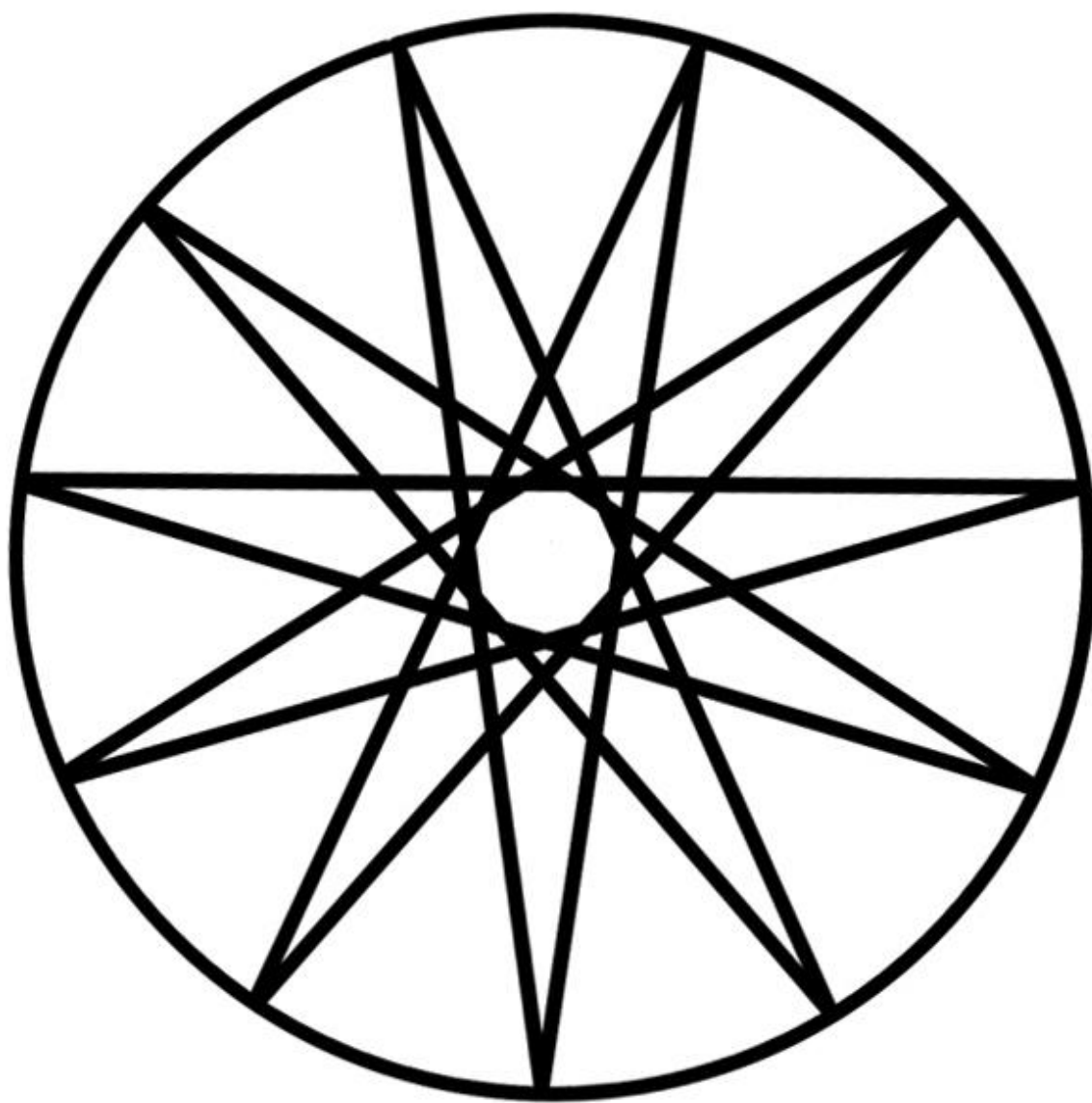
O'Neill, Barbara. Sono e o Dormir no Egito Antigo.

Saler, Benson. Nagual, Bruxo e Feiticeiro em uma Aldeia Quiché.

Stein, Rebecca & Philip L., A Antropologia da Religião, Magia e Bruxaria.

Szpakowska K., Behind Closed Eyes: Dreams and Nightmares in Ancient Egypt.

Weber, Michel, xamanismo e protoconsciência.

Portões de Hypnos

Asenath Mason

O senhor do sono

Hypnos é conhecido na mitologia grega como o deus do sono. Ele vem à noite, colocando as pessoas para dormir e abrindo portas para o reino dos sonhos. Embora gentil e pacífico, ele é um ser poderoso que possui metade da vida do homem, e seu irmão gêmeo é Thanatos, a personificação da morte. Ambos moram no submundo, a terra dos mortos, emergindo no mundo dos vivos apenas para colher as almas daqueles que dormem e daqueles que nunca retornarão do Outro Lado. Da mitologia sabemos que seus pais são Nyx ("Noite") e Erebus ("Escuridão"), e seus filhos são os deuses dos sonhos, os Oneiroi: Morpheus ("Forma"), Fobetor ("Medo") e Fantasmas ("Fantasia"). Sua consorte é Pasithea, a deusa dos transes alucinatórios e estados alterados de consciência,

Hypnos reside em uma caverna misteriosa que também é a fonte do rio Lete, tão místico quanto o próprio Senhor do Sono. As águas do Letes, que significam "esquecimento", tinham o poder de tirar todas as memórias, preocupações e tudo que ligava uma alma ao mundo dos mortais. Aliviava todas as dores mundanas e induzia o estado de esquecimento absoluto no qual a alma poderia permanecer por toda a eternidade. Essa qualidade está intimamente relacionada ao poder de Hypnos, que adormece o corpo e acalma a mente, permitindo o descanso e a regeneração para quem busca cura e renovação, bem como iluminação e autoconhecimento para quem busca sabedoria e espiritualidade crescimento. A caverna de Hypnos é o ponto de encontro do dia e da noite, do sol e da lua, do despertar e do sono. Nenhum som ou luz pode entrar lá, e toda a paisagem é preenchida com um silêncio hipnótico. Sua cama é feita de ébano e cercada por papoulas, suas flores sagradas e outras plantas narcóticas usadas para hipnose e estados alterados de consciência. o

a palavra "hipnose" em si é derivada do nome do deus e denota um estado de relaxamento profundo no qual o corpo pode se curar e a mente pode ser programada para fazer qualquer coisa, desde viajar por espaços e dimensões ocultas até estabelecer condições que farão qualquer desejo se torna realidade na vida desperta.

A habilidade de mudar e moldar sua realidade pelo poder do sono é o assunto deste grimório. Você aprenderá aqui como colocar seu corpo para dormir e entrar em transe em coma que liberta a mente e permite viagens astrais e sonhos lúcidos. Falaremos sobre plantas e substâncias hipnóticas que podem ser usadas para induzir estados alterados de consciência e aprimorar suas habilidades de sonhar. Também trabalharemos com os deuses dos sonhos para ajudá-lo a encontrar mensagens ocultas por trás das imagens dos sonhos. Tudo isso será feito a partir da perspectiva do Caminho da Mão Esquerda, mostrando como a magia dos sonhos pode ser usada de maneira eficaz como uma ferramenta de auto-capacitação e auto-realização.

Segundo mitos e lendas, a caverna de Hypnos tinha dois portões pelos quais os Oneiroi enviavam sonhos para pessoas adormecidas. Um dos portões era feito de marfim e conectado a sonhos falsos, enganos e ilusões. O outro era feito de chifre e acreditava-se que levava a sonhos verdadeiros, contendo mensagens proféticas, respostas às perguntas do destinatário e autoconhecimento. No entanto, antes que os sonhos pudessem ser enviados, Hypnos teve que colocar as pessoas para dormir. Neste livro, trabalharemos tanto com técnicas de magia dos sonhos quanto métodos de relaxamento profundo que permitirão que você experimente o poder transformador do sono no estado de lucidez comatoso. Para rituais de sonho incluídos aqui, você já deve ter alguma experiência em magia de sonho e sonhos lúcidos para lucrar totalmente com esses trabalhos. Quanto mais avançado você estiver em suas habilidades de sonhos lúcidos, maiores serão suas chances de interagir com sucesso com o Senhor do Sono e as divindades dos sonhos. Para treinar essa habilidade, entretanto, você pode começar com técnicas de relaxamento e métodos de auto-hipnose apresentados neste grimório também. O relaxamento é a ferramenta mais essencial neste trabalho e, uma vez que você aprenda a desligar a consciência do corpo e separar a mente da carne, será capaz de entrar em transes de lucidez em coma, bem como acionar a consciência do sonho.

Como morador do submundo, Hypnos é uma das divindades mais primordiais, significando a condição que faz parte da vida humana desde o nascimento da humanidade. Um dos mitos mais conhecidos de Hypnos é sobre

a de Hera

decepção de Zeus. Foi descrito por Homer na Ilíada em referência à Guerra de Tróia. De acordo com a história, Hera pediu ao Senhor do Sono para colocar Zeus para dormir para impedi-lo de interferir em nome de Tróia. Relutante com este pedido, Hypnos acabou concordando quando Hera prometeu a ele a bela Pasithea como sua noiva. Isso mostra que o Senhor dos Sonhos tem poder sobre os homens e os deuses e não há ser que possa resistir à sua misteriosa arte. Ele também ajudou a feiticeira Medéia a obter o Velocino de Ouro, que era guardado por um dragão que nunca dormia. Com o poder de Hypnos, Medea lançou um feitiço de sono no dragão para que Jason pudesse agarrar o Velocino de Ouro e cumprir sua missão. Na mitologia grega, o sono era importante não apenas por seus poderes de descanso e recarga, mas também por suas qualidades místicas. Era a condição em que as pessoas podiam falar aos deuses, receber cura, obter visões proféticas e soluções para problemas que os incomodavam em um determinado momento. Foi um tempo sagrado que trouxe o esquecimento e o alívio para as lutas mundanas e abriu o caminho para o reino dos espíritos e deuses, conhecimento ancestral e planos existentes além do véu que separa a vida da morte. Hypnos era, portanto, visto como uma divindade misteriosa, mas poderosa, que poderia trazer saúde e bem-estar, bem como pesadelos terríveis que drenavam toda a vida e vitalidade do homem. conhecimento ancestral e planos existentes além do véu que separa a vida da morte. Hypnos era, portanto, visto como uma divindade misteriosa, mas poderosa, que poderia trazer saúde e bem-estar, bem como pesadelos terríveis que drenavam toda a vida e vitalidade do homem. conhecimento ancestral e planos existentes além do véu que separa a vida da morte. Hypnos era, portanto, visto como uma divindade misteriosa, mas poderosa, que poderia trazer saúde e bem-estar, bem como pesadelos terríveis que drenavam toda a vida e vitalidade do homem.

Essa ambivalência se reflete na própria natureza do sono. Um bom sono garante descanso, autocura e permite recarregar para o dia seguinte. Quando vamos dormir, a mente se acalma e todos os problemas e dramas da vida desperta desaparecem por um tempo. Ele refresca o corpo e acalma a mente, permitindo as habilidades naturais de cura e rejuvenescimento do cérebro humano que estão embutidas em nosso sistema. A falta de sono, por outro lado, bloqueia essas habilidades naturais e causa danos ao corpo e uma série de distúrbios psicológicos. Antigamente, acreditava-se que a falta de sono era uma maldição terrível que poderia levar as pessoas à loucura e, eventualmente, causar a morte da vítima. Essa convicção certamente não é infundada. Nos tempos modernos, pesquisas sobre a natureza do sono mostraram que, para se recuperar do impacto negativo de uma noite sem dormir, o corpo de uma pessoa perfeitamente saudável precisa de pelo menos várias horas. No caso de

seis noites com sono insatisfatório, o período de recuperação pode durar até uma semana inteira. É por isso que o sono é essencial e desempenha um grande papel em nossas vidas. Isso também é o que torna as divindades do sono, como Hypnos, aliadas poderosas tanto para manter nosso bem-estar físico quanto para desenvolver um reservatório de energia para nosso trabalho mágico.

Em mitos e histórias, Hypnos é geralmente descrito como um jovem com asas que estão presas à cabeça ou as usa nas costas, mas são removíveis. Além disso, ele está nu, o que mostra sua natureza primordial, e às vezes era retratado como um homem dormindo em uma cama de penas. Esta não era sua única forma, porém, e à noite acreditava-se que ele se transformava em um pássaro e voava pela noite em suas asas. A forma de um pássaro também é bastante comum de se encontrar quando trabalhamos com Hypnos em ritos de evocação ou por meio de viagens astrais. Às vezes ele assume a forma de um corvo, e outras vezes ele é um pássaro preto gigante feito de sombras. Ele também se manifesta por meio de mariposas, e não é incomum ter mariposas voando do nada enquanto invoca o Senhor do Sono. No plano astral, ele pode assumir a forma de uma mariposa negra também,

Seus símbolos incluem uma flor de papoula, chifre do sono, tocha invertida e galho pingando água do rio do esquecimento. As flores de papoula são conhecidas por seu uso na preparação de ópio e poções que induzem o sono. Eles ajudam o praticante a entrar em transe hipnótico e acalmar a ansiedade. Acredita-se que o chifre do sono seja preenchido com uma poção feita de papoulas que Hypnos usa para adormecer. A tocha invertida representa o insight que vem de dentro da escuridão interior que é trazido à luz da consciência no estado de sonho. A água do esquecimento é derivada do rio Lete que corre ao redor da caverna onde o Senhor do Sono tem sua morada. Antigamente, acreditava-se que Hypnos fazia as pessoas adormecerem derramando a água do rio da plena consciência sobre elas.

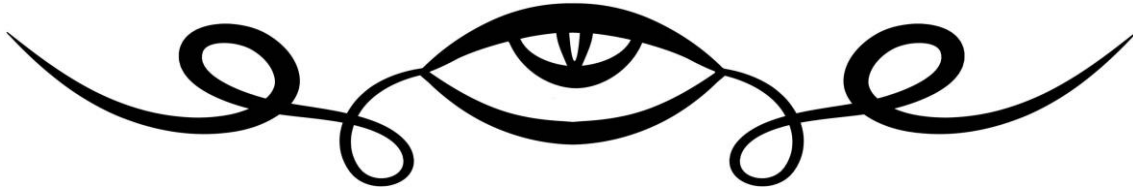
Nos tempos modernos, mesmo que não adoremos mais o Senhor do Sono, sua influência foi preservada em palavras derivadas de seu nome e nos nomes de seus filhos. Na língua inglesa, por exemplo, essas são palavras como "hipnose" ou "hipnotizar", mas também há a palavra "insônia", que é derivada da contraparte romana do Senhor do Sono, Somnus, e se refere ao condição de não dormir ou não conseguir dormir. A palavra "eutanásia", usada para descrever o assassinato indolor de alguém que sofre de uma condição incurável, é outro exemplo da influência de Hypnos na linguagem atual e vem de Thanatos. O filho de Hypnos, Phobos / Phobetor, é a origem da palavra "fobia", enquanto "morfina", a

sedativo popular, tem o nome de Morpheus, o Deus dos Sonhos. Às vezes, toda a classe de medicamentos usados para induzir o sono é chamada de “hipnóticos”, que também é derivado de Hypnos.

O Senhor do Sono está, portanto, presente em muitos aspectos do mundo moderno e podemos até dizer que cada vez que buscamos opiáceos para nos ajudar a dormir, usamos a hipnose para alcançar nosso subconsciente ou trabalhamos com sonhos em tratamento psicológico, invocamos o Deus do sono de sua caverna escura no submundo. Ele ainda existe como um arquétipo poderoso, acessível àqueles que buscam trabalhar com ele, e ainda pode nos ensinar como usar o sono para o crescimento espiritual. É isso que veremos nas páginas deste grimório. Destina-se àqueles que desejam capacitar seu trabalho dos sonhos e levá-lo para o próximo nível. Também será útil para aqueles que tiveram pouco sucesso com sua magia dos sonhos até agora e precisam de uma abordagem alternativa para a arte de dormir.

Vamos então entrar no reino misterioso do Senhor do Sono e embarcar em uma aventura astral entre dormir e acordar para que possamos encontrar paz, poder e autoconhecimento.

Hypnos

Sonhando acordado

A magia dos sonhos envolve uma variedade de técnicas, desde simples afirmações a cenários complexos de sonhos lúcidos, que você prepara em seu tempo de vigília e atua em seus sonhos. No entanto, não é o propósito deste grimório explorar todos eles, e se você quiser trabalhar com a magia dos sonhos em um contexto mais amplo, encontrará uma lista de fontes recomendadas posteriormente neste livro. Aqui, daremos uma olhada nos métodos destinados a induzir estados de relaxamento profundo que podem ser usados como prática preliminar para transes em coma e sonhos lúcidos. Este é o domínio de Hypnos, o Senhor do Sono.

Quando pensamos na magia dos sonhos, geralmente temos em mente rituais mágicos e sonhos proféticos recebidos durante o sono. Isso está relacionado com a capacidade de lembrar nossos sonhos e ser capaz de “controlá-los”. Esse “controle” é ilusório, porém, e não é exatamente o que acontece em um sonho lúcido. Na verdade, o sonho lúcido se baseia em reter a consciência de que estamos dormindo e sonhando e, uma vez que não estamos confinados aos nossos corpos físicos, todas as limitações do mundo desperto desaparecem. Portanto, podemos fazer coisas que na realidade de vigília não são possíveis - podemos levitar, voar alto como um pássaro, nadar nas profundezas mais escuras dos oceanos e mares, mudar nossa forma da maneira que quisermos, visitar qualquer lugar no mundo, encontrar quem quisermos, etc. Isso tudo parece divertido e é, mas para um mágico, o mundo dos sonhos lúcidos abre todo um novo campo de possibilidades. Se você tiver problemas para se comunicar com espíritos e divindades em seus rituais, por exemplo, porque seus sentidos psíquicos não estão desenvolvidos o suficiente ou há outra barreira pessoal, este não é mais o caso quando você sonha. Se você chamar um espírito em um sonho, você será capaz de ver e falar com ele como se falasse com outra pessoa em sua vida desperta e tudo parecerá igualmente real. Se você carrega um sigilo através de um sonho lúcido, sua intenção se manifestará em sua vida diária. Se você pedir informações sobre o passado ou futuro, você as receberá e será tão vívido como se você este não é mais o caso quando você sonha. Se você chamar um espírito em um sonho, você será

capaz de ver e falar com ele como se falasse com outra pessoa em sua vida desperta e tudo parecerá igualmente real. Se você carrega um sigilo através de um sonho lúcido, sua intenção se manifestará em sua vida diária. Se você pedir informações sobre o passado ou futuro, você as receberá e será tão vívido como se você este não é mais o caso quando você sonha. Se você chamar um espírito em um sonho, você será capaz de ver e falar com ele como se falasse com outra pessoa em sua vida desperta e tudo parecerá igualmente real. Se você carrega um sigilo através de um sonho lúcido, sua intenção se manifestará em sua vida diária. Se você pedir informações sobre o passado ou futuro, você as receberá e será tão vívido como se você

viu um filme mostrando esses eventos em sua realidade de vigília. Esses são apenas alguns exemplos do que você pode fazer em seus sonhos.

O sonho lúcido é como “acordar” em um sonho. De repente, percebemos que estamos sonhando e, se pudermos manter o sonho, podemos transformá-lo em qualquer experiência que quisermos. Essa é a parte mais difícil para um mago iniciante. Embora seja bastante fácil reconhecer que estamos sonhando, mantê-lo acordado é muito mais difícil e geralmente acordamos no momento em que percebemos. Portanto, técnicas de relaxamento e transes profundos são essenciais para este trabalho, pois nos habituam a estar em estado de semi-sono, meio lúcido, preparando-nos para a consciência onírica bem-sucedida. Normalmente, percebemos que estamos sonhando se há algo estranho ou incomum acontecendo em um sonho, como ver um elefante em uma mercearia, por exemplo. Essas coisas, no entanto, são pessoais, e o que é completamente normal para uma pessoa pode desencadear imediatamente um sonho lúcido para outra. Existem também outros fatores a serem levados em consideração. Se você tem problemas para se lembrar de seus sonhos ou pensa que não tem nenhum, isso pode ser um sinal de que seu corpo está exausto demais para se concentrar no processo do sonho e, naturalmente, coloca toda a energia em repouso e autocura. Portanto, para ter sucesso nesta forma de magia dos sonhos você deve estar relaxado e ser capaz de dedicar pelo menos 8 a 10 horas do seu dia a um sono profundo e reparador. Estresse, preocupações diárias, doença e outros fatores, como muito frio ou muito calor na sala, luz errada (geralmente é recomendado dormir no escuro ou com uma luz branca ou vermelha muito fraca no quarto) , sendo exposto à luz azul de monitores de computador, telas de TV, tablets ou telefones, etc., podem todos mudar a atividade do cérebro de gerar um sono reparador com sonhos vívidos para um processo de reparar o dano causado ao corpo por influências externas. Se isso acontecer, podemos ter problemas para sonhar ou lembrar nossos sonhos e, em vez de aproveitar a experiência, acabaremos estressados de que o nosso esforço colocado no trabalho dos sonhos não está compensando.

O mesmo efeito, entretanto, pode ser obtido por meio de transes em coma e estados alterados de espírito. Nesse caso, não perdemos a consciência de estarmos na realidade da vigília ou do sonho, e tudo o que precisamos fazer para experimentar as mesmas coisas que nos sonhos lúcidos é a capacidade de relaxar e abrir mão de tudo. Quando dormimos, isso acontece de forma natural e o Senhor do Sono nos coloca no bendito esquecimento, fazendo-nos esquecer as preocupações e lutas da vida acordada, possibilitando os processos corporais de recarga e

autocura. O mesmo é possível por meio de transes profundos e, usando certas técnicas de relaxamento, bem como enteógenos naturais e sintéticos, podemos nos levar a estados de ondas cerebrais semelhantes aos do sono. Este é um estado de consciência ampla e relaxada, no qual nos esvaziamos de todo pensamento e emoção, e que nos dá todas as ferramentas de que precisamos para mudar nossa vida, curar a nós mesmos, iniciar uma transformação interior ou empurrar uma intenção à manifestação. Isso é o vazio, o ponto zero, o Vazio - o estado de não fazer e tornar-se a própria consciência pura.

Enquanto durante o sono entramos neste estado naturalmente, embora inconscientemente, ao acordar podemos fazer o mesmo por meio de certas técnicas de percepção corporal e respiratória. O mecanismo aqui é o mesmo - temos que abandonar nossos pensamentos e tudo o que está atualmente em nossa mente. Esta é uma forma de meditação, mas enquanto na meditação nos desligamos de nossos pensamentos e os observamos, aqui os movemos para fora do nosso campo de consciência e entramos no estado "entre" - entre pensar e não pensar, dormir e acordar, consciente e inconsciente. É, no entanto, feito da mesma maneira e para conseguir isso, temos que voltar a nossa atenção para o nosso centro interior, que é o ponto de partida de qualquer trabalho posterior. Se você não conhece nenhuma técnica de relaxamento ou transe, você as encontrará em meu Livro de Rituais Draconianos.

Hypnos é um excelente guia para quem inicia sua aventura no mundo da magia dos sonhos. Ao invocá-lo, entramos em um transe comatoso em que nosso corpo está adormecido e a mente está desperta e pode viajar para a terra dos sonhos como se estivéssemos realmente dormindo. Nesse estado fluido de consciência, podemos realizar qualquer mágica, influenciando o mundo manifesto a partir do reino não manifesto, e fazer mudanças reais e tangíveis em nosso ambiente. Este pode ser um substituto útil de uma experiência real de sonho lúcido para aqueles que ainda não dominaram a arte do “controle dos sonhos”. É também uma boa preparação para qualquer forma de magia onírica, desde adivinhação a rituais complexos realizados em cenários avançados de sonhos lúcidos. Em outras palavras, este trabalho oferece oportunidades para a mesma experiência dos sonhos lúcidos,

Como começar esse trabalho, então? Abaixo você encontrará uma lista de métodos úteis para começar e aprimorar a magia dos seus sonhos, bem como técnicas que você deve praticar desde o início. Esses métodos não são complicados e você pode usá-los a qualquer hora do dia ou da noite, sempre que tiver tempo.

❖ **Diário mágico** - Este é o primeiro passo para começar seu trabalho com a magia dos sonhos. Em seu diário, você deve anotar todos os sonhos de que se lembra da noite imediatamente após acordar. Isso é importante porque, ao acordar, você ainda tem uma nova memória de seus sonhos, que se desvanece quando você se levanta e inicia sua rotina diária. É recomendável anotar seus sonhos todos os dias, de maneira regular, e isso requer muita autodisciplina. Se necessário, você deve até se levantar mais cedo do que o normal para ter tempo para esta parte da prática dos seus sonhos. Se você parar de fazer isso, poderá perder todo o progresso que fez com suas habilidades de sonhar e terá que começar tudo de novo.

❖ **Intenção** - Se você deseja ter sucesso com qualquer magia em suas sessões de transe ou sonho lúcido, você precisa de uma intenção clara. Essa pode ser uma palavra-chave que você usará como mantra para entoar ao entrar em transe ou adormecer, o que manterá seu foco durante toda a experiência. Isso também pode ser um "amuleto" que você escreve em um pedaço de papel e mantém na mão ou sob o travesseiro. As afirmações são muito úteis para isso, mas não funcionam para todos. Se você é uma pessoa visual ou emocional, sua "afirmação" deve ser uma imagem, sentimento ou conceito, em vez de uma sequência de palavras. Isso é muito individual e você precisa encontrar sua própria maneira de "programar" sua mente para alcançar o efeito desejado.

❖ **Ajudas externas** - A capacidade de permanecer acordado em um sonho ou transe é atribuída ao terceiro olho. É um ponto localizado entre as sobrancelhas, geralmente associado ao hipotálamo, glândulas pineal e pituitária. Por isso, você pode tentar estimular essa área por meio de uma ajuda externa. Por exemplo, você pode ungir a testa com um óleo ou outra substância que mantenha o corpo focado no Terceiro Olho, mesmo em estados de relaxamento profundo ou durante o sono. Este deve ser um óleo que você associa apenas a este tipo de magia e não usa em suas outras práticas. Já que estamos falando sobre Hypnos e divindades do sonho, isso pode ser ópio - a fragrância sagrada do Senhor do Sono. Outra opção é marcar a área do terceiro olho de outra maneira,

por exemplo, colocando ali um cristal associado a poderes psíquicos e habilidades de sonho, como ametista, pedra da lua ou moldavita. Em qualquer dos casos, a ideia por trás disso é estimular o seu terceiro olho de uma forma subconsciente para que, mesmo quando você soltar o seu corpo, ele mantenha o foco naturalmente nesta área, aumentando seus sentidos psíquicos e fortalecendo seu transe e magia dos sonhos .

❖ **Ervas e substâncias psicoativas** - Isso pode ajudar tanto com transes quanto com sonhos lúcidos, mas tome cuidado para não usar esses recursos regularmente. O objetivo das substâncias psicoativas é treinar seu cérebro como desencadear um transe ou uma experiência de sonho lúcido. Depois de conseguir isso, você não precisará de nenhuma ajuda externa. No trabalho de Hypnos, além do ópio, você também pode usar certas ervas associadas à indução do sono, como raiz de valeriana, maracujá, lavanda, artemísia e erva-cidreira. Além disso, ervas como African Dream Root ou Calea Zachatechi podem ajudar na magia dos sonhos por causa de sua longa tradição de serem usadas para sonhos vívidos e proféticos. Não sou um grande defensor do uso de enteógenos sintéticos na prática mágica, então se você quiser experimentar com eles, deixo para sua escolha individual.

❖ **Posição de dormir** - Pesquisas sobre a natureza do sono e dos sonhos lúcidos mostraram que é mais provável que você tenha uma experiência de sonho vívida se você dormir de costas. As outras posições de dormir geralmente estão associadas a um sono profundo e repousante, não acompanhado de experiências de sonhos lúcidos. Em caso de transe, também é recomendável escolher uma postura que mantenha sua coluna reta e, assim, permita um fluxo constante e equilibrado de energia através dos chakras e nadis dentro do corpo. Além disso, fatores como a temperatura da sala, cheiro, som, etc., podem ser importantes nas sessões de transe e de sonhos lúcidos e, a menos que você use algo que sua mente seja treinada para reconhecer como parte de sua prática mágica, tente evitar distrações e crie um ambiente tranquilo para o trabalho mágico dos seus sonhos.

❖ **Hora de dormir** - Para desencadear um sonho lúcido, geralmente é recomendável acordar várias vezes e depois voltar a dormir. Se você dorme profundamente, pode considerar ajustar o despertador para acordá-lo em uma hora programada e depois voltar a dormir para manter o estado de lucidez em coma. Isso não é uma regra, porém, e algumas pessoas têm sonhos vívidos e lúcidos, não importa

se o sono é leve ou pesado, então isso é algo individual para experimentar. Além disso, acredita-se que se você acordar à noite e não se mover ou mudar de posição, quando voltar a dormir, terá um sonho lúcido.

❖ **Frequência** - O trabalho dos sonhos deve ser feito todos os dias, com pouca ou nenhuma exceção. É característico da magia dos sonhos que ela só traz efeitos se praticada regularmente. Mesmo se você pular apenas alguns dias, isso pode ter um efeito devastador em suas habilidades de sonhar e você precisará de semanas para voltar de onde parou. O relaxamento deve ser praticado sempre que possível. Um pequeno exercício antes ou logo depois de se levantar de manhã, antes de dormir ou em várias situações do dia a dia - por exemplo, na sala de espera, no ônibus ou simplesmente sempre que tiver algum tempo extra. Praticar à noite, antes de adormecer, é especialmente útil porque o ajuda a aliviar o estresse e se desligar dos problemas da vida mundana.

❖ **Espaço sagrado** - Normalmente, o sonho lúcido é feito simplesmente na sua cama. Isso depende de você se você escolher um quarto especial no qual irá dormir quando fizer magia dos sonhos ou ficar onde normalmente dorme. Para o trabalho de transe, no entanto, recomendo a criação de um espaço sagrado. É ideal se você tiver uma sala de templo, mas se não tiver, reserve um local em seu apartamento que será dedicado apenas a esse trabalho. Com o tempo, sua mente aprenderá a associá-la à prática ritual e, naturalmente, mudará para um estado alterado de consciência sempre que você entrar em seu espaço sagrado.

❖ **Cronometragem** - A duração de cada sessão de transe depende de suas habilidades individuais. Comece com sessões curtas, por exemplo, sessões de 15-20 minutos, e conforme você se torna mais avançado, você descobrirá que pode fazê-lo de uma forma natural por longos períodos de tempo. Mas não precisa de horas. Normalmente, uma sessão de 45 minutos ou uma hora é perfeitamente suficiente para realizar qualquer mágica que você deseja. As meditações antes de dormir para induzir os sonhos lúcidos também não precisam ser muito longas, e tudo depende de quão rápido você é capaz de atingir um transe profundo.

❖ **Posição** - Para qualquer prática de transe ou sonho, você deve estar o mais confortável possível. Normalmente, é melhor simplesmente deitar. Isso, no entanto, pode fazer você adormecer, principalmente no início. Isto é

natural porque em um estado de transe o corpo é levado a um estado de ondas cerebrais profundas, como quando você dorme, e pode demorar um pouco até que você desenvolva a capacidade de permanecer acordado nessa condição. A fadiga também pode ser um problema, e você deve evitar praticar quando seu corpo estiver exausto ou sem sono.

Trabalhando com Hypnos acalma a mente e a livra das preocupações, pensamentos, esforços e lutas diárias, abrindo acesso ao reservatório subconsciente de poder que normalmente é obscurecido por nosso senso de identidade e envolvimento em nossas rotinas diárias. Ao nos identificarmos com o que fazemos no nosso dia a dia, esquecemos que somos muito mais do que isso, o que limita o nosso acesso ao nosso potencial natural. Isso pode ser consertado por meio de sessões de sonhos lúcidos, hipnose e estados de transe profundo, e o Senhor do Sono é um poderoso aliado e iniciador neste trabalho. Ele leva a mente a um estado de quietude, silêncio e tranquilidade, removendo o diálogo interno e abrindo o caminho para a comunicação com o que está além dele - seja seu Eu Superior ou entidades como deuses ou espíritos. Ele ensina como alcançar essa consciência meditativa da maneira mais natural, i. e. através do sono. Esta é a maneira mais fácil de aprender a meditar ou entrar em transe e é especialmente útil se você tiver algum tipo de barreira que o impeça de experimentar estados meditativos por meio dos métodos e técnicas usuais.

O que você precisa lembrar, entretanto, é que o sono induzido pelo trabalho com Hypnos não é o mesmo que sono na compreensão normal desse processo. Estamos falando aqui de uma condição semilúcida em coma, em que o corpo exibe todos os sintomas do sono, enquanto a mente permanece totalmente desperta e consciente. Para entrar nesta condição, você deve empregar as seguintes técnicas:

- Desacelere os processos mentais e entre no estado de ondas cerebrais alfa.
- Concentre a atenção em partes específicas do corpo, induzindo tensão e relaxando os músculos.
- Concentre-se no ritmo da respiração e no fluxo de energia dentro do corpo.
- Escolha uma afirmação ou imagem que represente sua intenção e que servirá como o ponto focal da sessão.

No próximo capítulo veremos como este procedimento pode ser aplicado de forma prática e o usaremos para entrar na Caverna de Hypnos, que será nosso ponto de partida para os demais trabalhos neste grimório.

A Caverna de Hypnos

Para este trabalho, você deve deitar-se em uma posição confortável, possivelmente de costas. Mantenha a coluna reta, se possível. Você também pode sentar-se, mas para transes em coma, quando sua mente está prestes a dormir e acordar, é melhor permanecer deitado. Acenda algumas velas - para este trabalho recomendo usar prata ou preto, e queimar algum incenso associado ao Senhor do Sono, como o ópio, ou ao relaxamento em geral, como lavanda ou erva-cidreira.

Feche os olhos e acalme a mente. Permaneça imóvel e libere todos os pensamentos e tensões. Respire fundo e sinta como todas as preocupações e ansiedade de sua vida mundana o deixam quando você expira. Continue assim por um tempo até se sentir totalmente relaxado. Em seguida, mova sua atenção para o corpo, começando pela cabeça - contraia todos os músculos e sinta essa tensão por um tempo, depois relaxe completamente. Faça o mesmo com o pescoço, tórax, braços, mãos e toda a parte inferior do corpo. Sinta a energia fluindo por seu corpo enquanto faz isso, passo a passo, aprofundando-se cada vez mais no estado de relaxamento total. Todo o seu corpo deve vibrar levemente após esta parte da meditação.

Agora fique o mais imóvel possível. Não se mova, não abra os olhos e não toque em nada. Diga a si mesmo que permanecerá acordado, não importa o quão profundo no transe você vá. Em seguida, continue respirando em um ritmo lento e constante, visualizando que está deitado na areia macia e quente. Novamente, volte sua atenção para seu corpo. Sinta que ele fica pesado e afunda na areia, começando pelos pés até a cabeça. Cada parte do seu corpo está sendo puxada para baixo, afundando-se cada vez mais na quietude, tranquilidade e paz. E quando isso acontecer, imagine o oposto - sinta como o peso o deixa e seu corpo se torna leve. Agora é oco e sem peso, flutuando

livremente entre a névoa prateada que o envolve por todos os lados. Mais uma vez, faça isso concentrando-se em cada parte do corpo por vez, visualizando eventualmente que você flutua para fora do corpo e flutua livre e solto através da névoa. Não force, no entanto. Fique o mais relaxado possível e, enquanto seu corpo repousa em silêncio, imagine que você se tornou um espírito puro, livre de todas as limitações. Sinta-se seguro e protegido e tenha consciência de que pode retornar ao seu corpo sempre que desejar encerrar a jornada.

Quando isso acontecer, volte sua atenção para sua testa, mas não para a parte do seu corpo físico - ao invés, para o terceiro olho que existe em seu corpo sutil. Sinta uma leve sensação de vibração nele e visualize que seu olho místico abre e ativa seus sentidos astrais. Veja como a névoa prateada ao seu redor está agora se cristalizando na forma de degraus que levam à Caverna de Hypnos, a morada do Senhor do Sono.

Desça as escadas, a cada passo visualizando a paisagem ao redor da caverna. Está escondido na parte mais profunda do submundo, onde nenhum sol brilha e nenhuma luz pode entrar. À entrada da gruta existe um vasto campo de papoulas e outras plantas hipnóticas, cuja fragrância o torna ainda mais relaxado e confortável na sua viagem. Fora da caverna flui o rio Lete, "esquecimento", que também é lento e hipnótico, e uma espessa névoa prateada paira sobre a água, tornando todo o cenário encantador e sobrenatural. Dentro da caverna você pode ver uma enorme mansão de tijolos pretos, que é a residência de Hypnos. Beba a água do rio e deixe ir tudo o que você é - todas as coisas com as quais você se identifica e tudo que o prende, incluindo você mesmo. Para entrar no palácio do Senhor do Sono, você deve estar livre de todos os apegos ao mundo mundano. Quando estiver pronto para fazer isso, fique diante da porta do palácio, onde verá o Olho de Hypnos impresso na superfície e peça ao Senhor do Sono para recebê-lo em seu reino. Em seguida, abra-se para o que pode acontecer. Quando sua jornada chegar ao fim, traga sua atenção de volta para seu corpo, volte para sua consciência mundana e abra os olhos.

Dentro da Caverna de Hypnos você encontrará dois portões que levam ao reino dos sonhos: o portão de marfim e o portão de chifre. Se você deseja passar por qualquer um deles, peça ao Senhor do Sono para tornar isso possível para você. Você pode então continuar a jornada através dos sonhos lúcidos ou permanecer no transe em coma que você usou para entrar na caverna. Depois de se familiarizar com o

procedimento, levará apenas alguns minutos para atingir o estado de espírito que lhe permite viajar para o palácio do Senhor do Sono. Isso, no entanto, requer prática sistemática.

Dentro das páginas deste grimório, a Caverna de Hypnos é o ponto de partida para cada trabalho astral ou onírico. Ela pode ser combinada com a Invocação de Hypnos ou realizada como uma prática autônoma, preliminar a outros trabalhos descritos neste livro. Também pode ser combinado com a meditação sobre o Olho de Hypnos, que é fornecida em outro capítulo. Você pode usá-lo para trabalhar com Hypnos, assim como com seus filhos, e também pode ser uma prática indutora de transe em qualquer forma de viagem astral.

Invocando o Deus do Sono

A invocação de Hypnos é um processo sucessivo de aquisição de seus poderes e atributos, cada vez nos aproximando do domínio do sono e desenvolvendo nossa habilidade de entrar em transe liminar e estados alterados da mente. Você pode ajudar nesse processo usando ervas e plantas associadas ao deus, bem como outras substâncias que induzam relaxamento profundo e lucidez em coma. Isso, entretanto, depende de você, e você pode simplesmente trabalhar com ele por meio da meditação, invocando sua consciência em seu templo de carne e tornando-se o Senhor do Sono. Se você escolher combinar essa prática com substâncias hipnóticas, meu conselho é usá-las apenas no início deste trabalho, para se familiarizar com os transes em coma. Quando você desenvolve essa habilidade, seu cérebro aprenderá a desencadear estados alterados da mente de uma forma natural, apenas entrando em seu espaço sagrado e através da própria meditação. Este é o propósito de trabalhar com o Senhor do Sono. Se você continuar usando recursos externos, acabará por depender deles para ter qualquer experiência de transe e todo o treinamento será inútil.

Ferramentas necessárias para o ritual

* O Olho de Hypnos - o sigilo deve ser pintado em prata ou vermelho em um fundo preto.
* Imagens ou estátuas do Senhor do Sono - você pode usar as imagens fornecidas neste livro ou seus desenhos pessoais.
* Velas - de preferência prata ou preta.
* Incenso - a escolha recomendada é o ópio.
* Lâmina ritual ou outra ferramenta para tirar sangue.

Também é recomendável ter um "lugar sagrado" especial para realizar este trabalho. Este não deve ser o seu quarto, porque este é o lugar que sua mente normalmente associa com o sono, o que provavelmente fará você adormecer

em vez de manter o transe. Faça esse trabalho na sala do seu templo e, se não tiver uma, monte um lugar especial em seu apartamento que será dedicado apenas a esse trabalho. Não é recomendado realizar este trabalho ao ar livre, a menos que você tenha um local que garanta privacidade e onde você possa permanecer intacto.

Preparação

Acenda as velas e queime um pouco de incenso no carvão. O templo não precisa estar cheio de fumaça, mas se isso o ajudar no relaxamento e na meditação, sinta-se à vontade para queimar o quanto desejar. Fique de pé ou sente-se em uma posição confortável e coloque o Olho de Hypnos à sua frente. Unja com seu sangue ou trace as linhas do sigilo se funcionar melhor para você. Quando isso for feito, concentre toda a sua atenção na imagem. Visualize que seu sangue desperta o sigilo como um portal e o torna vivo. Veja como ele fica carregado e começa a brilhar com luz prateada pulsante. Ao mesmo tempo, vibre ou sussurre várias vezes o nome “Hypnos” - faça isso quantas vezes quiser, e o próprio ato de cantar já deve colocá-lo em um leve transe.

Enquanto faz isso, visualize a energia do Senhor do Sono fluindo através do sigilo na forma de névoa astral prateada. Imagine essa energia envolvendo-se ao seu redor e entrando em seu terceiro olho, enchendo todo o corpo com uma sensação vibratória. Ao mesmo tempo, sinta como a atmosfera em seu templo muda e fica carregada também. Visualize a névoa prateada ao seu redor tomando a forma do próprio Senhor do Sono, aguardando o convite para se fundir com sua consciência. Neste ponto, recite a seguinte invocação. Sinta-se à vontade para usar sua chamada pessoal se funcionar melhor para você.

Eu invoco Hypnos,
Gentil Senhor do
Sono,
Libertador alado do doce esquecimento,
Aquele que não conhece a angústia e não conhece a
dor, Pai dos sonhos e dos pesadelos!
Eu convoco o deus de todos os que descansam à
noite,
Aquele que restaura a saúde do homem e dá paz à mente perturbada, Que
habita em silêncio no coração das trevas,

E dorme na cama de papoulas vermelho-sangue.
Hypnos, portador de um sono
tranquilo, Ouça meu chamado e
venha até mim!
Levante-se de sua caverna na escuridão do submundo,
E leve-me à fronteira do sono e da vigília, Faça-me
bêbado sobre a água do esquecimento,
E me desperte para as maravilhas do sonho e da
fantasia.
Guia-me para o seu reino, onde nenhum som ou luz pode entrar,
Ensine-me como cruzar a fronteira da vida e da morte e retornar com segurança para
meu corpo,
Levar afasta todas as minhas preocupações e entrega-me à paz e à tranquilidade, E deixa-me descansar contigo nos braços da noite!
Lord Hypnos,
Eu te chamo através do sangue e
do fogo, E com suas plantas
sagradas!
Revele sua presença para mim!

Agora visualize o Senhor do Sono tomando forma à sua frente, formando-se a partir da névoa astral prateada que enche o templo. Você pode imaginá-lo como ele é descrito nos mitos - como um jovem com asas crescendo em sua cabeça, ou ele pode se manifestar como um ser de asas escuras feito de sombras. Talvez ele revele outra forma para você também, então abra-se para a experiência e abrace a presença dele de qualquer maneira que ela possa se manifestar. Cumprimente-o com algumas palavras pessoais e deixe-o falar com você através de sua mente interior. Agora você pode usar essa consciência para entrar na Caverna de Hypnos ou pode se tornar uma prática preliminar para qualquer transe ou sessão de sonho lúcido.

O Olho de Hypnos

O Olho de Hypnos foi recebido durante uma sessão meditativa com o Senhor do Sono. Abarca o simbolismo lunar do deus, apresentando seu papel tanto como aquele que adormece e desperta para uma realidade alternativa - a do sonho e da viagem astral. O olho é a parte central do sigilo, significando não a consciência adormecida, mas a consciência desperta, que é ativada quando o corpo está dormindo e a mente é liberada dos confins da carne. As luas crescentes representam a conexão com o plano lunar / astral, enquanto as asas representam a capacidade de viajar através de planos e dimensões. As cores prata, vermelho e preto funcionarão melhor durante a pintura do sigilo e, para meditação com elas, você pode usar fragrâncias associadas a Hypnos, como ópio ou lavanda.

Quando o sigilo estiver pronto, prepare seu templo para receber a presença do Senhor do Sono. Coloque sua imagem no altar e decore seu espaço ritual com seu simbolismo e atributos. Acenda uma vela ou duas para iluminar o quarto, mas não mais, pois o Senhor do Sono vem nas asas da noite e sob o manto das trevas. Coloque o sigilo na sua frente, queime um pouco de incenso e, se desejar, pode usar música hipnótica para tocar ao fundo. A escolha da música é deixada para suas preferências individuais, mas o melhor para este trabalho será um som calmante e relaxante, possivelmente um ambiente escuro ou música especialmente projetada para aprimorar os sonhos lúcidos e a magia astral.

Em seguida, olhe para o sigilo por um tempo, ao mesmo tempo entoando o seguinte chamado:

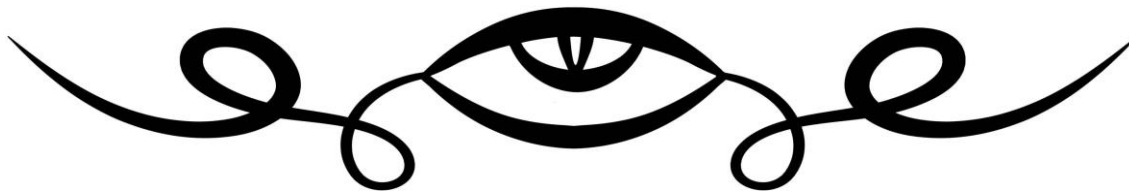
Hypnos, Senhor do Sono,
Desperte-me para as maravilhas do Outro Lado!
Conceda-me a paz do esquecimento,
E deixe minha alma voar com você pela noite!

Em vez dessas palavras, você pode dizer algo pessoal ou simplesmente cantar o nome do deus como um mantra. Se desejar, unja o sigilo com uma gota de seu sangue e coloque outra gota em sua testa na área do terceiro olho (entre as sobrancelhas). Você também pode ungir com uma gota de óleo de ópio. Isso o ajudará a manter o foco em seu terceiro olho, o que é essencial neste trabalho.

Vocês sentirá a presença do deus quando a chama da vela começar a tremeluzir e seu brilho começar a diminuir. É possível que se apague sozinho e, se isso acontecer, dê as boas-vindas ao Senhor do Sono em seu templo. Outros sinais de sua presença são mariposas sendo atraídas pela chama, aparecendo do nada e de repente voando ao seu redor, e você também pode ouvir o bater de asas quando Hypnos se aproxima de seu espaço ritual. Feche os olhos então e lembre-se do Olho de Hypnos dentro de sua mente interior - veja-o brilhando com um brilho prateado na escuridão do Vazio, mudando e se transformando em outras formas, finalmente se cristalizando na imagem do próprio deus. Ele pode vir como uma figura escura com olhos brilhantes e asas de veludo preto que parecem crescer não em suas costas, mas sim cercá-lo por todos os lados. Ele também pode aparecer em sua forma humana descrita em mitos e lendas. Deixe que as asas dele o envolvam e o mundo inteiro vá embora enquanto você entra em um transe hipnótico. O objetivo deste trabalho, como no caso de “A Caverna de Hypnos”, não é colocá-lo para dormir, mas desativar seu corpo enquanto mantém sua mente acordada e alerta, capaz de viajar para o mundo dos sonhos além dos portões do sono. Quando isso acontecer, abra-se para tudo o que pode vir a você neste estado de transe. Quando sua jornada chegar ao fim, agradeça ao Senhor do Sono por sua ajuda e orientação, apague as velas e encerre o trabalho com algumas palavras pessoais. ”Não é para colocá-lo para dormir, mas para desativar seu corpo enquanto mantém sua mente acordada e alerta, capaz de viajar para o mundo dos sonhos além das portas do sono. Quando isso acontecer, abra-se para tudo o que pode vir a você neste estado de transe. Quando sua jornada chegar ao fim, agradeça ao Senhor do Sono por sua ajuda e orientação, apague as velas e encerre o trabalho com algumas palavras pessoais. ”Não é para colocá-lo para dormir, mas para desativar seu corpo enquanto mantém sua mente acordada e alerta, capaz de viajar para o mundo dos sonhos além das portas do sono. Quando isso acontecer, abra-se para tudo o que pode vir a você neste estado de transe. Quando sua jornada chegar ao fim, agradeça ao Senhor do Sono por sua ajuda e orientação, apague as velas e encerre o trabalho com algumas palavras pessoais.

Vocês pode usar o Olho de Hypnos sempre que quiser se conectar com o deus e entrar em um transe que o levará à fronteira do sono e da vigília. Então, depende de você se você escolhe adormecer e continuar a prática através dos sonhos lúcidos ou embarcar em uma jornada astral além dos portões da carne. Mantenha este sigilo perto de você quando for dormir e medite sobre ele antes de adormecer e ao acordar - para ajudá-lo a se lembrar dos sonhos. A magia dos sonhos é eficaz apenas se você fizer isso regularmente, e o Olho de Hypnos vai ajudá-lo a romper o véu do sono e ficar atento em seus sonhos,

mas você tem que trabalhar com isso sempre que puder, possivelmente fazendo-o sua prática diária.

O Portão de Marfim

O portão de marfim é um dos dois portões da caverna de Hypnos através do qual seus filhos, os Oneiroi, enviam sonhos para pessoas adormecidas. Segundo mitos e lendas, esta é a porta dos sonhos “falsos”, que enganam os adormecidos e os fazem acreditar em coisas que não são verdadeiras. No entanto, em meu trabalho com os dois portões, descobri que eles não levam necessariamente a sonhos ou visões "verdadeiros" ou "falsos", o que é apenas uma metáfora literária, mas eles podem ser usados com sucesso por um praticante moderno para trabalhar com o Eu Superior em seus múltiplos aspectos. O Eu Superior é um conceito com muitos aspectos e interpretações, e enquanto alguns diriam que tem muitas partes que se manifestam em nossa realidade como máscaras e personas que assumimos interagir com o mundo circundante, outros afirmam que consiste predominantemente em duas partes - positivo e negativo, luz e escuridão, o Sagrado Anjo Guardião e a Sombra. Nessa interpretação, enquanto o portão de “chifre” leva aos sonhos carregados de símbolos que podem nos ajudar a trabalhar com o aspecto “brilhante” e “positivo” do Eu Superior, o portão de “marfim” tem associações negativas e denota a Sombra. Esta interpretação será usada para o propósito deste grimório também. Neste capítulo, discutiremos como trabalhar com o portão de marfim e o aspecto “negativo”, e no próximo daremos uma olhada no portão de chifre e o significado “positivo” dos sonhos e visões obtidos ao viajar pela Caverna de Hypnos. o portão “marfim” tem associações negativas e denota a Sombra. Esta interpretação será usada para o propósito deste grimório também. Neste capítulo, discutiremos como trabalhar com o portão de marfim e o aspecto “negativo”, e no próximo daremos uma olhada no portão de chifre e o significado “positivo” dos sonhos e visões obtidos ao viajar pela Caverna de Hypnos. o portão “marfim” tem associações negativas e denota a Sombra. Esta interpretação será usada para o propósito deste grimório também. Neste capítulo, discutiremos como trabalhar com o portão de marfim e o aspecto “negativo”, e no próximo daremos uma olhada no portão de chifre e o significado “positivo” dos sonhos e visões obtidos ao viajar pela Caverna de Hypnos.

simetria e perfeição do número 12, o portão de marfim abraça o simbolismo do

A chave para o Portão de Marfim

A Chave do Portão de Marfim foi recebida em uma sessão de sonho lúcido durante meu trabalho com Hypnos. Enquanto o portão de chifre reflete a simetria e perfeição do número 12, o portão de marfim abraça o simbolismo do

o número 11, que denota o Feminino Escuro e o número das Qliphoth. A Qliphoth, ou a Árvore da Noite, é a antítese da Árvore da Vida na Cabala, contendo demônios e abominações da terra. Acredita-se que cada Qlipha representa o oposto exato da Sephira correspondente na Árvore da Vida, por exemplo, enquanto Hod é Intelecto, sua contraparte (Samael) é Insanidade, Tiphereth é Harmonia e Thagirion é Disputa, Binah é Compreensão e Satariel é Ocultação, e em breve. Acredita-se que as Qliphoth tenham o poder de desfazer a criação, que é uma ferramenta poderosa para um praticante da magia do Caminho da Mão Esquerda porque pode nos despojar de toda a programação cultural, intelectual e religiosa e nos libertar dos padrões de comportamento impostos. Isso abre o caminho para o verdadeiro conhecimento e compreensão do Eu Superior, mas tudo isso ocorre por meio de duras provações iniciatórias que podem durar uma vida inteira. Portanto, o caminho das Qliphoth é apenas para praticantes obstinados e determinados, que não têm medo de experimentar e estão dispostos a dedicar cada aspecto de suas vidas ao seu crescimento pessoal. Aqui não estaremos lidando com as Qliphoth como tal, mas o portão de marfim representa uma ideia semelhante dentro da magia dos sonhos como a Qliphoth na Cabala - remove todas as camadas de programação às quais fomos submetidos durante o curso de nossa vida e ajuda chegamos ao âmago de nosso poder individual. Também como as Qliphoth, este trabalho não nos capacita de forma direta - ele apenas remove o que bloqueia nosso potencial de crescimento, e se você lucrar com este trabalho ou se prejudicar dessa forma, é apenas uma questão de quão determinado você está para ter sucesso em seu caminho.

O trabalho a seguir enfoca a ideia de enfrentar e abraçar sua Sombra. Isso pode ser feito por meio de sonhos lúcidos, mas você também pode se aproximar do portão de marfim em um transe profundo ou hipnose. A psique humana é um conceito complexo que contém muitas partes diferentes. Essas partes nem sempre estão em harmonia umas com as outras. Se houver conflito entre eles, eles surgem em nossos sonhos como oponentes e adversários, desencadeando pesadelos e sonhos repletos de lutas. Normalmente, as pessoas tentam evitar pesadelos ou esquecê-los o mais rápido possível, descartando seu conteúdo como mera "fantasia". Para nós, profissionais, esses sonhos são uma fonte valiosa de autoconhecimento e uma ferramenta potencial de nosso processo de desenvolvimento. Trabalhar com eles pode nos ajudar a integrar todos os aspectos da personalidade - consciente e inconsciente - aqueles que são aceitos e aqueles que rejeitamos ou rejeitamos. Esses adversários de sonho - monstros e figuras de pesadelo - são o que CG Jung chamou de "a Sombra". Ele afirmou que a presença deles em um

sonho indica que nossa psique pode estar fragmentada e busca ser reintegrada. Aceitar a Sombra é, portanto, um processo de avançar em direção à totalidade interior e ao crescimento psicológico saudável. Este também é o propósito de trabalhar com o portão de marfim - se você abraçar seus monstros e pesadelos pessoais, lembrando que eles não são "verdadeiros", eles se tornarão parte de você e, em vez de trabalhar contra você, trabalharão a seu favor .

Comece este trabalho assumindo uma posição confortável na qual conduzirá sua sessão de transe ou sonho lúcido. Acenda algumas velas e queime um pouco de incenso que você normalmente usa para seu transe e trabalho dos sonhos. Em seguida, entre na Caverna de Hypnos por meio do trabalho fornecido anteriormente neste livro.

A Caverna de Hypnos é o seu ponto de partida na jornada através do portão de marfim. Visualize dois lances de escada - um à sua esquerda e outro à sua direita. Desta vez, siga pelo lado esquerdo e comece a descer em direção ao portão. Existem onze etapas que o levarão até lá. Conte de 11 a 1 e, quando chegar ao portão, visualize a chave impressa nele, brilhando com um brilho prateado pálido. Peça a Hypnos para abrir o portão para você e entrar no que está além.

Nesse trabalho, você deve ter uma intenção clara - resolver algo que o assusta ou perturba. Afirme que você enfrentará o problema abertamente e sem medo até que possa aceitá-lo e ele não desencadeie mais emoções negativas. Seguindo sua intenção, olhe ao seu redor quando perceber que está sonhando ou quando estiver em um transe profundo. Pode se manifestar como uma coisa, pessoa, situação ou até mesmo um lugar. Seja qual for a forma que assuma, aborde-a sem hesitação. Pergunte a si mesmo por que isso o incomoda e afirme que você pode lidar com isso, não importa o quão assustador ou perturbador possa ser. Dependendo do que você está lidando, esse confronto pode se manifestar como uma luta, disputa, algo que vai exigir que você assuma o controle, etc. No entanto, seu “adversário” pode tentar seduzi-lo em vez de atacá-lo, tirando assim o controle - não deixe isso acontecer. A experiência pode ser extremamente desagradável, mas também pode assumir a forma de sexo ou fundir-se com o “adversário” de alguma outra forma. Luxúria e repulsa, medo e atração, desejo e ódio - cada uma dessas emoções pode ser facilmente transformada no oposto. Deixe toda a experiência durar até que você se sinta totalmente confortável na presença do seu “adversário” e não o perturbe mais de forma alguma.

Quando você decidir encerrar a sessão, ou quando ela chegar naturalmente ao fim, volte à sua consciência normal. Agradeça a Hypnos por esta ajuda e orientação através do portal e permaneça em meditação por um tempo, refletindo sobre o que toda a experiência significa para você e como ela mudou a maneira como você vê o problema que deseja resolver. Concentre-se na sensação de poder e equilíbrio que foi desencadeada pela jornada e, quando se sentir pronto para encerrar a meditação, apague as velas e feche o trabalho.

The Horn Gate

Enquanto o portão de marfim está conectado com sonhos “falsos” e “negativos”, acredita-se que o portão de chifre leva a visões verdadeiras, proféticas e iluminadoras. Novamente, no entanto, não é tão simples. No capítulo anterior, discutimos o trabalho com o portão de marfim como um ponto de entrada para o aspecto "negativo" do seu Eu Superior, e neste vamos nos concentrar no que significa trabalhar com o lado "positivo". Na verdade, nenhum dos dois é positivo ou negativo e ambos são simplesmente duas maneiras de abordar a psique como um todo. Vê-lo desta forma ajuda no processo de integração interna, porém, e nesse sentido estamos abordando este trabalho neste grimório.

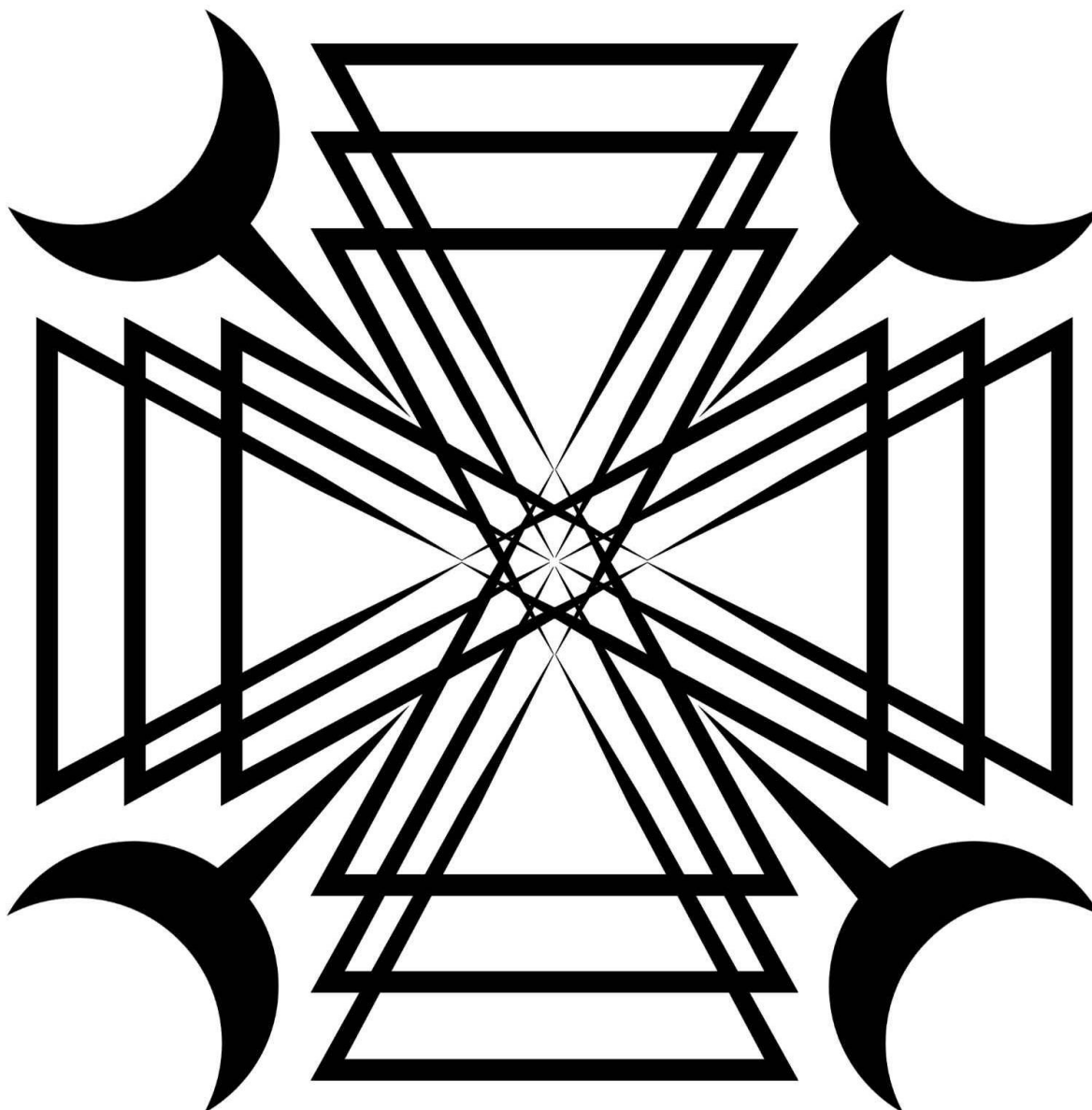
Quando estamos em um transe profundo ou sonhando, entramos em um ambiente que em muitos aspectos se assemelha à nossa realidade de vigília. Às vezes, sonhamos com lugares ou reinos místicos, mas geralmente simplesmente interagimos com o que nos cerca a partir da perspectiva da consciência sonhadora - visitamos lugares que normalmente vamos, conversamos com nossos amigos e parentes próximos e fazemos o que normalmente fazemos em nossa vigília normal estado de consciência. Pensamos, ouvimos, sentimos, provamos e vemos o mundo dos sonhos da mesma forma que vemos nossa realidade desperta e tudo parece tão real. Normalmente, porém, não temos consciência de que estamos sonhando e consideramos tudo isso como nossa realidade normal. A diferença é que nosso mundo de sonho se origina internamente, e não externamente, e de fato não conversamos com as pessoas reais, mas com vários aspectos de nossa psique. Somos os únicos criadores de nosso ambiente de sonho e o que encontramos são manifestações de nossa mente subconsciente. É por isso que estar consciente em um sonho nos fornece uma oportunidade incrível de adquirir autoconhecimento, que normalmente é inacessível em nosso estado de consciência desperto.

Quando estamos totalmente lúcidos, nosso mundo de sonho não tem mistérios para nós. Nenhuma lei externa da física se aplica aqui, podemos

fazer o que quisermos e parece

tão real como se o fizéssemos em nossa consciência desperta. Podemos enfrentar um problema que temos evitado por algum motivo, desfrutar de encontros eróticos com espíritos e personagens de sonho, visitar lugares que nunca iríamos em nossa realidade ou conversar com nossos amigos e parentes falecidos. No entanto, o que é mais importante, podemos aprofundar nossa compreensão de nós mesmos, e é isso que buscamos enquanto trabalhamos com o portão de chifre.

Como funciona? Em primeiro lugar, precisamos reconhecer que não somos necessariamente aquilo com que nos identificamos. Em nossa realidade de vigília, ver a nós mesmos de uma perspectiva objetiva é difícil porque nosso ego interfere e nos diz "isso é o que você é." Isso cria um senso de identidade, opiniões, pontos de vista e crenças que eventualmente nos definem como um indivíduo. Assim, porém, também esquecemos que somos algo mais do que isso. O sonho lúcido e os estados de consciência liminar nos permitem ver a nós mesmos de uma perspectiva completamente diferente. Se você retirar a sua realidade da imagem criada pelo seu ego, verá que não está preso ou limitado por nada. Você terá acesso ao seu potencial natural e sua capacidade de mudar e influenciar o mundo externo também aumentará. Toda magia se origina internamente, e, ao abandonar o mundo externo, você aprende como ver além dos limites do ego, separar-se do senso ilusório de identidade e se ver como você realmente é - um espírito envolto em carne. Desta forma, você pode desenvolver um nível completamente novo de consciência que lhe dará todas as ferramentas de que você precisa para mudar o seu mundo, tanto interna quanto externamente.

Isso pode ser alcançado adormecendo conscientemente, “acordando” enquanto sonha ou entrando em um transe profundo. Cada um desses métodos é igualmente útil e depende exclusivamente de você qual deles você escolher treinar. Os transes e os estados mentais liminares são as maneiras mais fáceis de abordar esse trabalho, porque tudo o que você precisa fazer é entrar em um estado de relaxamento profundo e abrir mão de tudo. Adormecer conscientemente é um pouco mais difícil, mas se você treinar suas habilidades de transe, isso também não deverá ocorrer sem problemas. O sonho lúcido e a manutenção da experiência ao longo de todo o sonho é o mais difícil dos três métodos, mas também é possível.

A chave para o portal do chifre

Como no caso do portão de marfim, prepare o seu espaço ritual, e se desejar realçá-lo com as ervas sagradas de Hypnos, fique à vontade para fazê-lo. Acenda algumas velas e queime ópio ou incenso semelhante associado à magia dos sonhos. Em seguida, entre na Caverna de Hypnos, desta vez usando a Chave para o Portão do Chifre.

O sigilo representa o equilíbrio e a perfeição tipificados pelo número 12, que aqui é simbolizado por 12 triângulos formando o glifo que abre o portão do chifre. Este número tem um vasto simbolismo na história e na cultura, e

em nosso trabalho, refere-se tanto à harmonia e unidade dentro do universo e às doze pétalas do chakra Anahata que fornece equilíbrio entre os chakras inferior e superior, tipificando a transmutação do material em espiritual. Anahata, ou chacra cardíaco, corresponde ao conceito de Tiphereth na Árvore da Vida e Thagirion na Árvore Escura. É o coração do universo e o local de renascimento espiritual e ressurreição alquímica após a fase nigredo. Em nosso trabalho, ele representa o estado liminar de consciência em que nos desligamos da experiência externa e começamos a olhar para dentro, o que abre caminho para uma nova perspectiva e um novo nível de consciência. Isso deve ser mantido em mente ao se aproximar do portão de chifre. Nesse sentido, podemos até dizer que tudo o que chega até nós através do portão de marfim é uma manifestação dos impulsos inferiores, representados pelos três chakras inferiores: Muladhara, Svadisthana e Manipura, enquanto a experiência do portão de chifre é acionada pelos chakras superiores : Vishudda, Ajna e Sahasrara. A chave para o portão de chifre nesta interpretação é a chave para o estado onde estamos abertos para ambos e depende de nós que caminho escolhermos seguir.

Novamente, comece sua jornada na Caverna de Hypnos. Visualize dois lances de escada levando para baixo - um à sua esquerda e outro à sua direita - mas desta vez siga o lado direito. Existem doze degraus que o levarão ao portão de chifre, e você deve contar de 12 a 1 ao descer. Quando você chegar ao portão, visualize a chave impressa nele, brilhando com um brilho dourado radiante. Peça a Hypnos para abrir o portão para você e entre para enfrentar o que o espera do outro lado.

A intenção neste trabalho deve ser o autoconhecimento e a compreensão do simbolismo pessoal que você encontra em seus sonhos e visões. Você deve prestar atenção especial aos motivos recorrentes - observe-os e anote-os antes de iniciar a viagem. Você pode usar seu diário de sonhos para procurar esses motivos e símbolos. Quando você souber o que são, concentre-se em um ou mais deles em sua busca pela visão. Resolva interagir com esses símbolos e descubra o que eles representam para você. Pode ser uma ação, personagem, lugar, etc. - algo que surge em seus sonhos regularmente ou algo incomum que chama sua atenção e você sente intuitivamente ser importante. Visualize essa coisa quando você entrar no portão de chifre e deixe-a ganhar vida em sua mente interior. Se for um personagem, inicie um diálogo perguntando o que ele representa.

mantenha o diálogo para descobrir o máximo que puder, exigindo sempre que eles falem a verdade e respondam com sinceridade. Se este for um lugar, procure coisas que se destaquem e exija que elas revelem sua verdadeira natureza. Se isso for uma ação, pergunte-se por que está fazendo isso e o que isso significa. Quando receber as respostas, volte à sua consciência normal. Mantenha o foco em lembrar o que você experimentou e, quando estiver de volta ao templo, anote os resultados. Pergunte a si mesmo se conseguiu o que queria e, se não, pense no que poderia ter sido feito melhor. É muito improvável que as revelações venham imediatamente, embora você tenha vislumbres do verdadeiro significado dos símbolos que aparecem em seus sonhos e visões. Lembre-se de que eles são as chaves do seu subconsciente e você pode sempre usá-los mais de uma vez.

Quando você se sentir pronto para terminar o trabalho, agradeça a Hypnos por sua ajuda e orientação através do portal. Medite por um momento sobre o conhecimento recebido ao longo da jornada e, quando se sentir pronto para encerrar a meditação, apague as velas e feche o trabalho.

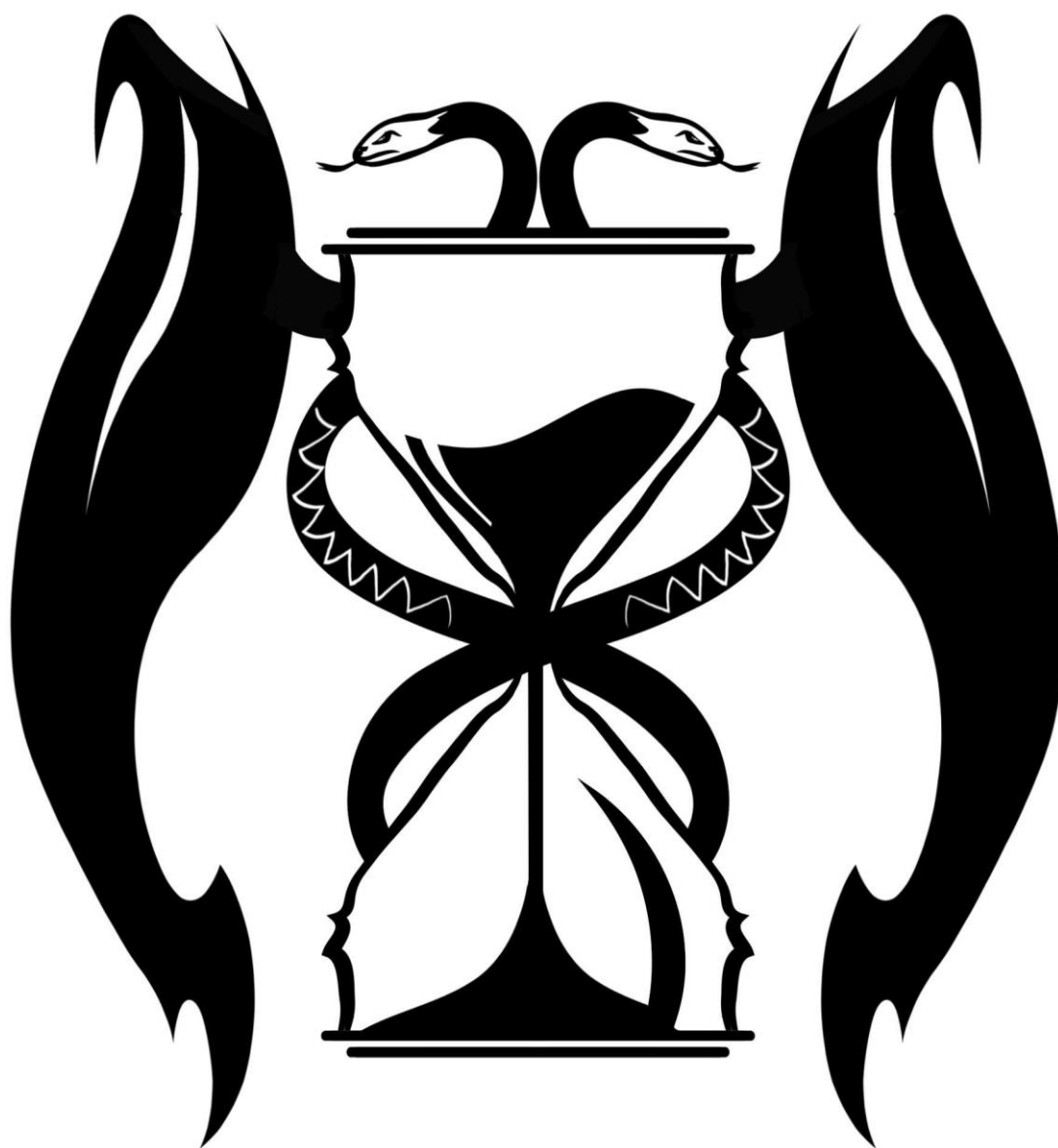
Sonhos proféticos

Sonhos com coisas que estão por vir são enviados por Morfeu, o deus alado que pode assumir a forma que quiser. Na maioria das vezes, entretanto, ele aparece na forma humana, mostrando visões do futuro e eventos futuros para pessoas adormecidas. Nos mitos e lendas gregas, acredita-se que ele induz um sono profundo e envia sonhos que carregam mensagens dos deuses. Esses sonhos proféticos geralmente eram transmitidos a pessoas importantes, como reis ou heróis, mas ele também podia trazer a visão das coisas para as pessoas comuns que oravam a ele pelo conhecimento de seu futuro. Ele é associado ao portão de chifre e aos sonhos "verdadeiros", e por isso é um excelente guia em qualquer forma de adivinhação de sonhos.

Como no caso de Hypnos, o símbolo sagrado de Morpheus é a flor da papoula, ingrediente básico do ópio e de outras drogas que eram usadas no passado para tratar a insônia. Também como seu pai, Morfeu dorme na cama de papoulas e sai de seu palácio à noite, assumindo a forma de um bando de morcegos ou mariposas. A papoula como símbolo representa o sono e o esquecimento, mas também são as flores de Thanatos, a morte, mostrando que a fronteira entre o sono temporário e o eterno é tênue e pode ser cruzada a qualquer momento. Outro símbolo que encontrei em meu próprio trabalho com o Deus dos Sonhos é um lótus negro com sete pétalas. Essas pétalas simbolizam sete véus do sono através dos quais o praticante entra no reino de Morfeu em busca de sua gnose. Embora o lótus brilhante seja geralmente associado à pureza, iluminação e rejuvenescimento,

Morfeu é primordial como a própria noite e sua energia também pode ser sentida dessa forma. Ele entra no templo como uma escuridão viva, negra e prateada, muito efêmera, embora de uma forma sombria. Ele tem asas de morcego e também pode

manifestar-se como um bando de morcegos, como é descrito nos mitos antigos. Ele envolve você com suas asas negras para isolá-lo do mundo ao redor. Em seguida, ele sopra areia em seus olhos, fazendo-os fechar, e quando você adormece, ele o carrega através do portão de chifre para sua terra de sonhos.

Seu sigilo mostra sua conexão com a morte e o esquecimento também. Inclui uma ampulheta que mede o tempo de sono e também a duração da vida humana. Ele fica no centro do sigilo, flanqueado por suas asas de morcego, mostrando sua natureza sombria e sua conexão com a noite primordial. Ao redor da ampulheta estão duas cobras enroladas, ou talvez uma cobra com duas cabeças, tipificando a natureza ambivalente do Deus dos Sonhos - ele não é nem claro nem escuro, bom nem mau - ele simplesmente é. Ele estava aqui quando a humanidade nasceu, está aqui agora e estará até que não haja mais ninguém para sonhar seus sonhos místicos.

Sigil of Morpheus

Para encontre o Deus dos Sonhos, prepare seu templo como você sempre o prepara para o seu sonho e trabalho de transe. Morfeu pode ser acessado das duas maneiras, mas os sonhos são seu ambiente natural e seu reino, portanto, os sonhos lúcidos podem parecer uma escolha melhor para interagir com ele e experimentar sua gnose. Se quiser, você pode usar um sacramento de vinho misturado com ervas e plantas associadas ao sono e aos sonhos.

Queime um pouco de incenso de ópio e acenda algumas velas prateadas e pretas. Você também pode ungir seu terceiro olho com uma gota de óleo de ópio - sozinho ou misturado

com seu sangue. Como no caso de outros sigilos, unja o símbolo do Deus dos Sonhos com seu sangue também e por um momento concentre-se em como ele vem à vida despertado por sua essência de vida. Envie a intenção de trabalhar através do sigilo e convide Morfeu ao seu templo, pedindo-lhe para guiá-lo através dos sonhos. Você pode usar o seguinte ou sua invocação pessoal para isso.

Morfeu, senhor dos sonhos e mestre das profecias,
convido você esta noite a este espaço sagrado!
Envolva-me em suas asas de veludo e leve-me para a terra dos sonhos, Guie-me através do campo de papoulas para os braços do sono, Mostre-me o que está por vir para que eu possa estar preparado para o que me espera, E abra meus olhos para me mostrar o que eu precisa ver!
Eu te chamo pelo meu sangue, o Sangue do Dragão, E em nome da noite eterna!
Venha até mim, Morfeu, e abra para mim os portões do seu reino!

Beba o sacramento e sente-se ou deite-se em uma posição confortável. Respire lenta e profundamente e feche os olhos. Entre em um estado de relaxamento profundo e libere toda a tensão muscular e mental. Em seguida, deixe de lado seus pensamentos e preocupações e imagine-se dentro de um enorme lótus negro. O lótus está fechado e possui sete pétalas que o separam da terra dos sonhos. Enquanto respira, imagine que, a cada inspiração, você respira sua fragrância pesada e hipnótica, que tem um efeito extasiante e o deixa sonolento. Quando você expira, veja como o lótus se abre, um por um liberando cada pétala. Repita este ciclo sete vezes para abrir todos os sete véus para a terra de Morpheus. Medite sobre a imagem do lótus até sentir que ele se funde completamente com a sua consciência. Nesse ponto, você já deve estar em um sonho consciente ou pelo menos em um estado de profundo transe em coma, permitindo a interação com o Deus dos Sonhos. Afirme que você está sonhando e visualize Morfeu como uma sombra viva à sua frente. Deixe que ele o carregue para a terra dos sonhos em suas asas negras e se abra para o que quer que você possa ver lá.

Vocês pode entrar no reino de Morfeu com a intenção de simplesmente ver o seu futuro ou o futuro de outra pessoa, mas você também pode se concentrar em uma imagem ou problema específico que deseja resolver, pedindo ao Deus dos Sonhos que lhe mostre possíveis soluções para o problema . Qualquer abordagem que você tomar,

antes de começar este trabalho, afirme que se lembrará de tudo o que ele pode lhe mostrar. Anote seus sonhos e visões logo após retornar à sua consciência normal e medite sobre o significado deles por um tempo. Quando se sentir pronto para encerrar o trabalho, encerre com algumas palavras pessoais, agradecendo ao Deus dos Sonhos pela ajuda.

No Reino da Fantasia

Embora os sonhos proféticos fossem enviados por Morfeu, seus irmãos eram responsáveis por outros tipos de visões oníricas. E assim, acreditava-se que Phantastos criava sonhos agradáveis, mas ilusórios, e estava associado ao portão de marfim. As visões oníricas enviadas por esse filho de Hypnos eram surreais e imaginativas, embora não necessariamente refletissem quaisquer eventos reais ou pessoas reais. Eles eram simplesmente um produto da imaginação de uma pessoa adormecida, refletindo fantasias, desejos, anseios ou aspirações. De todos os Oneiroi, às vezes acreditava-se que Phantastos criava os objetos inanimados dentro dos sonhos - cenários e cenários, edifícios e locais naturais. Em outras palavras, ele foi o responsável por tecer todo o ambiente onde o sonho aconteceria.

Existem poucas descrições do Senhor das Fantasias, e mitos e lendas raramente prestam atenção a esse filho de Hypnos, embora ele possa ser um guia incrível para um praticante que busca usar seus sonhos para realizar suas fantasias. Pense no que você poderia fazer se não fosse limitado por nada - nenhuma lei da física, nenhuma lei e regulamentação humana, nenhuma limitação corporal - nada que se interpusesse entre você e suas fantasias se tornando realidade. Essas coisas maravilhosas e impossíveis se tornam possíveis em seus sonhos e parecem tão reais como se você estivesse ali em carne e osso. Em um sonho, nossos corpos são envoltos em um “corpo de sonho” que nos permite ver, sentir, ouvir, cheirar e saborear o ambiente em que nos encontramos. A consciência do sonho nos permite levar essa experiência a um nível totalmente novo. Além de participar ativamente de tudo o que acontece dentro do ambiente do sonho, podemos criá-lo e transformá-lo como quisermos, conjurar qualquer pessoa ou espírito que desejarmos, vivenciar qualquer situação que imaginarmos e participar de ações que não são possíveis na realidade desperta, como viajar para outros planetas e estrelas, por exemplo. o

O mundo dos sonhos fornece um campo enorme para experimentos e você pode trazer qualquer fantasia para a manifestação e se entregar a ela, seja um ritual, sexo incrível ou uma festa com suas celebridades favoritas. Se isso parece excitante para você, o espírito para pedir ajuda neste trabalho é Phantastos.

Em meu trabalho, descobri que Phantastos está disposto a vir e trabalhar com o praticante, embora ele trabalhe por meio de sonhos em vez de transes e buscas de visão, portanto, neste trabalho você precisará de algumas habilidades de sonho lúcido. Como seus irmãos, ele chega ao templo à noite, tecendo cenários de sonho para aqueles que são adormecidos por Hypnos. Ele não tem forma concreta e sua forma muda de acordo com suas expectativas ou a intenção do trabalho. Ele pode ser um homem atraente em roupas e ornamentos ricos, bem como um sátiro brincalhão levando você para a floresta, se essa for sua fantasia. Ele traz sonhos de felicidade e realização e pode realizar qualquer desejo em seus sonhos.

Como seu irmão, Morpheus, ele frequentemente aparece com asas feitas da substância da noite e também pode se mover em uma forma de sombra efêmera. Seu sigilo reflete essa habilidade de mudança de forma, abraçando uma grande quantidade de simbolismo lunar. As asas representam sua habilidade de mover-se entre o reino do sonho e a realidade do despertar. O olho representa sua capacidade de acordar as pessoas durante o sono, desencadeando sonhos lúcidos e ensinando o praticante a permanecer consciente em um sonho. Os triângulos tipificam a consciência de vigília e sonho, e a lua crescente no topo do sigilo mostra a conexão do deus com o plano astral através do qual sonhos e visões são transmitidos para aqueles que dormem.

Sigil of Phantastos

Para invoque o Senhor das Fantasias, prepare você e seu templo da mesma forma que para receber os outros deuses dos sonhos. Queime um pouco de incenso de ópio e acenda algumas velas pretas e prateadas. Unja seu terceiro olho com uma gota de óleo de ópio e sente-se em uma posição confortável. Novamente, você também pode preparar um sacramento com vinho misturado com plantas sagradas de Hypnos.

Antes de fazer isso, porém, pense em uma fantasia que gostaria de vivenciar em seus sonhos e prepare um roteiro no qual você a transformará em uma aventura. Se este for um encontro com alguém de quem você gosta ou sua celebridade favorita, planeje como você se conhecerá, aonde irá, o que fará, etc. Deixe algum espaço para que algo novo aconteça também e fique aberto para continuar o roteiro onde quer que seja pode ir embora. Você ficará surpreso onde sua imaginação pode levá-lo. Quando o script estiver pronto, leia e memorize todos os detalhes. Em seguida, pare um momento para meditar sobre isso e visualizar as etapas sucessivas da aventura para ter certeza de que será capaz de fazer o mesmo em um sonho. Quando você se sentir pronto para conduzir uma sessão de sonhos lúcidos, prossiga para o trabalho real.

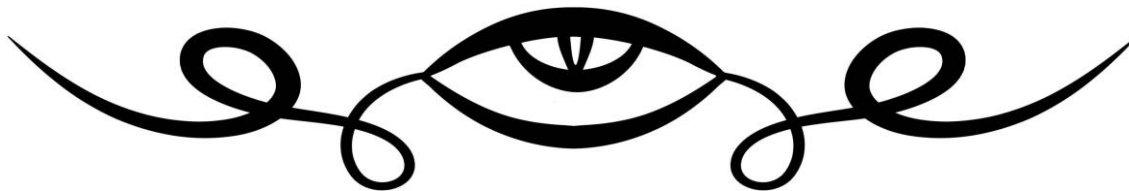
Concentre-se por um tempo no sigilo, unja-o com seu sangue e envie sua intenção através dos planos. Afirme que você encontrará o Senhor das Fantasias na Caverna de Hypnos e ele o conduzirá através do portal dos sonhos para sua aventura. Afirme com firmeza que você se lembrará de todos os detalhes do sonho e que estará consciente e atento ao que está acontecendo. Preparado desta forma, recite a seguinte invocação. Você também pode substituí-lo por suas próprias palavras, se desejar.

Phantastos, Senhor dos Sonhos e Tecelão das
Fantasias, chamo-vos esta noite para me ajudar no
meu trabalho!
Desperte de seu sono na Caverna de Hypnos e leve-me ao
Dreamlands!
Sussurre seus segredos para mim enquanto eu
atravesso o véu, Inspire-me com a beleza da noite,
E me mostre como fazer meus sonhos e fantasias ganharem vida!
Eu te chamo pelo meu sangue, o Sangue do
Dragão, E em nome da noite eterna!
Venha até mim, Phantastos, e abra para mim os portões do seu reino!

Beba o sacramento e deite-se em uma posição confortável. Relaxe e deixe de lado todas as tensões, pensamentos e preocupações. Respire profundamente e com cada respiração visualize que você está entrando na Caverna de Hypnos para encontrar o Senhor das Fantasias. Visualize este cenário como um lance de escadas descendo para o mundo subterrâneo e, a cada passo, sinta como a realidade mundana se afasta de você e você está entrando conscientemente no reino dos sonhos. Quando você chegar à última etapa, afirme que está sonhando e entre na caverna. Neste

ponto você deve estar sonhando ou em transe profundo. Em seguida, lembre-se das etapas específicas de seu script e, ao entrar na caverna, veja como todo o cenário se transforma no ponto de partida de sua aventura onírica. Em seguida, deixe fluir conforme planejado e aproveite a experiência. Não force, no entanto. Se começar a mudar, deixe acontecer e veja aonde isso vai te levar.

Quando você retornar à sua consciência normal, escreva o que você experimentou e medite sobre isso por um tempo. Faça uma avaliação justa de seu trabalho e pense se foi gratificante para você ou como pode torná-lo melhor. Não se preocupe se não funcionar imediatamente - com o tempo e com a prática, suas habilidades de sonho lúcido irão crescer e você terá um melhor controle sobre a experiência. Agradeça ao Senhor das Fantasias pela sua presença e encerre os trabalhos.

Senhor dos pesadelos

Aterrorizante sonhos em que nossos piores medos ganham vida foram criados pelo terceiro filho de Hypnos, Phobetor. Ele era o Senhor dos Pesadelos e o deus responsável pelos medos e fobias noturnas. Ele mesmo apareceu em sonhos na forma de bestas e monstros, assumindo a forma de que o adormecido mais temia. Às vezes ele era identificado com Ikelos (“Semelhança”), outro deus dos pesadelos, e seus nomes eram usados alternadamente. Em meu trabalho, descobri que essas duas entidades são muito semelhantes, embora distintas e ligeiramente diferentes na manifestação, mas ambas presidem o reino dos pesadelos da mesma maneira e se você quiser trabalhar com seus sonhos através deles, você pode chamar um ou o outro. Embora se acreditasse que Phobetor desencadeava pesadelos terríveis com criaturas e cenários fantásticos, sonhos criados por Ikelos eram realistas, mas em vez de monstros, ele trouxe visões de lutas diárias e ameaças e inimigos reais. Este também é o caso quando trabalhamos com esses dois deuses antigos por meio de sonhos lúcidos ou transes profundos - se preferirmos que nossos medos e lutas assumam formas imaginárias e fantásticas, Fobetor será a melhor escolha para um guia neste trabalho. Se quisermos resolver nossos problemas diários por meio do processo do sonho, devemos recorrer a Ikelos. Por esta razão, estou incluindo aqui sigilos de ambos os “Senhores dos Pesadelos” e deixo a escolha de qual trabalhar com o leitor. Este também é o caso quando trabalhamos com esses dois deuses antigos por meio de sonhos lúcidos ou transes profundos - se preferirmos que nossos medos e lutas assumam formas imaginárias e fantásticas, Fobetor será a melhor escolha para um guia neste trabalho. Se quisermos resolver nossos problemas diários por meio do processo do sonho, devemos recorrer a Ikelos. Por esta razão, estou incluindo aqui sigilos de ambos os “Senhores dos Pesadelos” e deixo a escolha de qual trabalhar com o leitor. Este também é o caso quando trabalhamos com esses dois deuses antigos por meio de sonhos lúcidos ou transes profundos - se preferirmos que nossos medos e lutas assumam formas imaginárias e fantásticas, Fobetor será a melhor escolha para um guia neste trabalho. Se quisermos resolver nossos problemas diários por meio do processo do sonho, devemos recorrer a Ikelos. Por esta razão, estou

incluindo aqui sigilos de ambos os “Senhores dos Pesadelos” e deixo a escolha de qual trabalhar com o leitor.

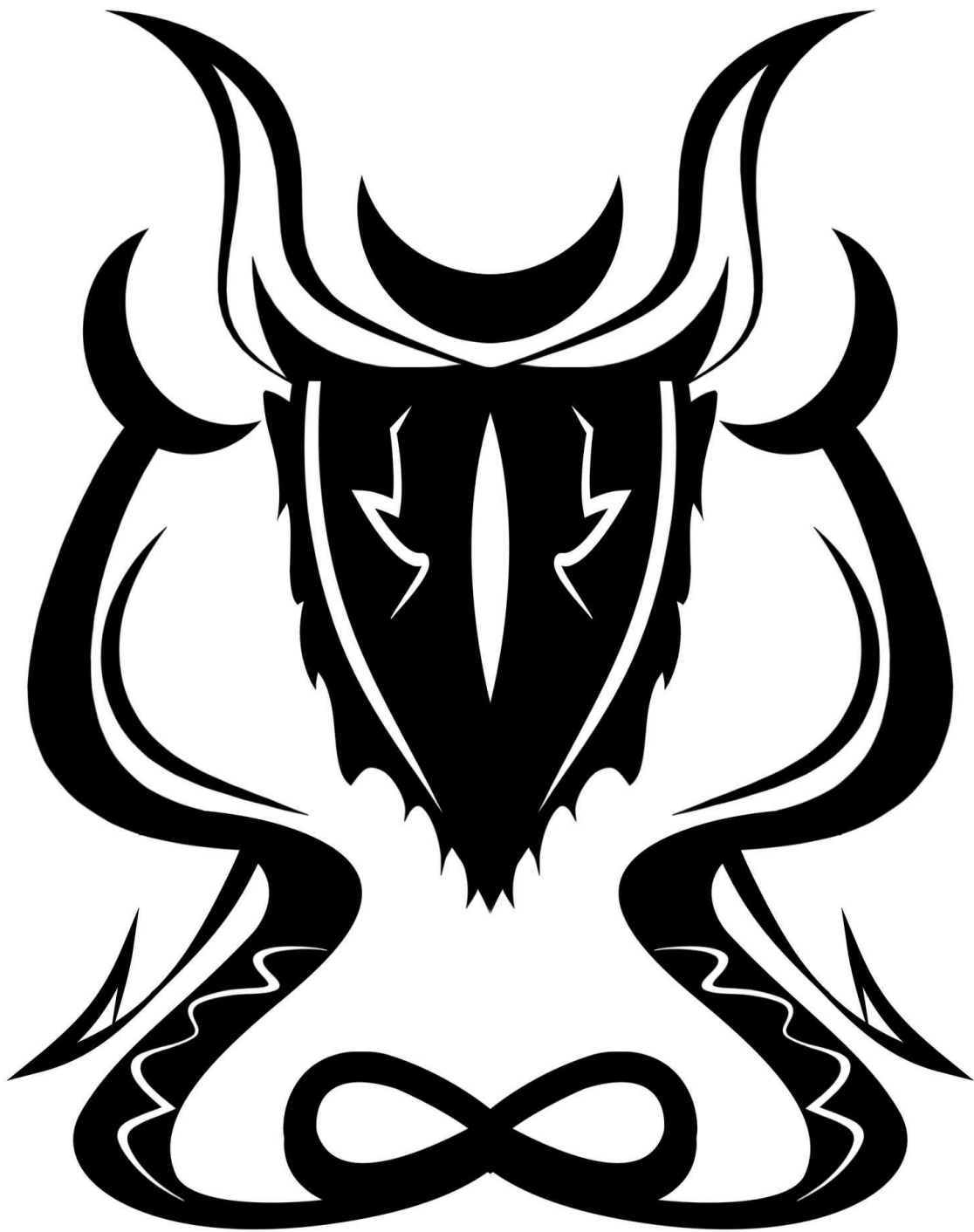
Por que trabalhar com pesadelos? Já discutimos os benefícios de trabalhar com o Eu Sombra e a ideia por trás de trabalhar com pesadelos é semelhante, embora tenha outras vantagens também. A palavra inglesa “nightmare” deriva de “mare”, um demônio mitológico que atormenta as pessoas com sonhos assustadores. As éguas costumavam sentar-se no peito de uma pessoa adormecida, causando pesadelos e sugando sua energia vital, como uma súcubo ou incubo. Pessoas visitadas à noite por uma égua acordaram cobertas de

suado e cansado como se não dormisse nada. Às vezes, eles acordavam à noite com batimentos cardíacos acelerados e dificuldade para respirar, e podiam ver uma presença sentada sobre eles ou pairando sobre a cama. Nos tempos modernos, esse fenômeno foi explicado como paralisia do sono e atualmente é estudado por médicos e cientistas especializados em distúrbios do sono. Na magia, entretanto, esta condição é um excelente limiar para qualquer sonho lúcido e experiência astral e vale a pena trabalhar com seus pesadelos para poder controlar este estado e usá-lo a seu favor.

Usualmente, quando temos um pesadelo, nossa mente nos diz para acordar e encerrar a experiência o mais rápido possível. No entanto, se nos tornamos totalmente lúcidos em tal sonho, percebemos que não precisamos escapar dele e ele não pode nos machucar. Isso tem muitas vantagens psicológicas. Se você está sofrendo de um pesadelo recorrente, por meio do trabalho dos sonhos, você pode superar o medo e as emoções negativas desencadeadas pela resposta do seu corpo à visão do sonho. Se você continuar fazendo isso com todos os sonhos perturbadores, a longo prazo isso irá garantir um sono profundo e repousante todas as noites, sem qualquer luta ou visões desagradáveis. Entre os fatores que desencadeiam os pesadelos, encontramos doenças, estresse, eventos traumáticos em nossa vida diária ou relacionamentos conturbados. Ao trabalhar com esses sonhos, ficamos cientes dos problemas e também aprendemos como eliminá-los de nossa vida desperta. Se você está interessado em levar este trabalho a um nível ainda mais profundo, por meio do trabalho dos sonhos você pode chegar à raiz de seus pesadelos, descobrir o que eles significam e como podem ser usados como ferramentas de poder. Este é um trabalho semelhante ao que já descrevemos no capítulo sobre o portão de marfim.

O Senhor dos Pesadelos é um excelente guia neste trabalho porque ele traz à tona qualquer coisa que tememos ou achamos perturbadora ou desagradável, seja ela consciente ou inconsciente, dando-lhe uma forma que nos assustará da pior maneira possível. Portanto, para chamá-lo você realmente tem que estar disposto a enfrentar seus pesadelos, caso contrário, só vai aprofundar as questões já existentes. A chave para conduzir este trabalho com sucesso é perceber que o único verdadeiro inimigo em nossos sonhos é nosso próprio medo. No entanto, é mais fácil dizer do que fazer, e pesquisas sobre fobias mostram que, para a maioria das pessoas, não é suficiente reconhecer que estão seguras em um sonho - para nos livrarmos de nossos medos e fobias, temos que enfrentá-los cara a cara. Isso pode ser feito por meio de um transe profundo, sonho induzido conscientemente e trabalho de sonho lúcido.

confrontar todos os seus medos e fobias em uma sessão. Este é um processo longo que pode demorar um pouco para ser eficaz sem causar nenhum dano a você mesmo.

Fobetor e Ikelos também têm o poder de induzir a paralisia do sono. Geralmente é uma experiência aterrorizante em que uma pessoa não consegue se mover porque o corpo está adormecido, mas a mente está desperta. Isso geralmente é acompanhado pela abertura de todos os sentidos psíquicos e a pessoa pode ouvir, ver e sentir tudo o que está acontecendo sem ter nenhum controle sobre a experiência. Os sintomas característicos deste estado incluem um grande peso segurando a pessoa adormecida, dificuldades respiratórias, alucinações, zumbidos altos e vibrações no corpo. Este é o momento em que as súcubos e os íncubos atacam para despertar as pessoas contra sua vontade e se alimentar de sua energia sexual. Do ponto de vista mágico, no entanto, esta é simplesmente uma condição liminar que podemos usar para entrar em transe, induzir um sonho lúcido ou iniciar uma viagem astral.

Sigil of Phobetor

Para prepare-se para este trabalho, pense em seus pesadelos e observe-os por um tempo. Pode levar várias semanas para escrever todos os tipos de

pesadelos aparecendo em seus sonhos. Neste momento, invoque Fobetor ou Ikelos para ajudá-lo a desencadear esses sonhos e torná-lo ciente de seus medos e fobias. Quando você tiver todas as informações, faça uma lista das coisas que você acha desagradáveis, perturbadoras ou assustadoras em seus sonhos e comece a trabalhar nelas uma por uma - mas não mais do que uma de cada vez.

Phobetor pode ser invocado meditando com seu sigilo e chamando seu nome ou entrando na Caverna de Hypnos, onde reside com o outro Oneiroi. Seu sigilo exibe o simbolismo lunar do Oneiroi, tipificado pelas luas crescentes e formas de cobra ao redor da parte central da imagem. O olho do meio é preto, mostrando que estamos lidando aqui com as forças da Sombra, e rachado, que representa o fluxo perturbado de visões oníricas. O símbolo do infinito na parte inferior da imagem mostra que pesadelos e fobias podem se repetir por toda a vida se não conseguirmos superá-los e transformar o negativo em positivo.

Ikelos pode ser chamado da mesma maneira. Seu sigilo mostra o Sol Negro inscrito na estrela de onze pontas das Qliphoth. Seu simbolismo é Qliphothic e Draconiano, e ele mesmo é mais atávico e primitivo do que Fobetor, embora também possam ser vistos como dois aspectos do Senhor dos Pesadelos. Enquanto Fobetor desencadeia pesadelos e sonhos aterrorizantes, Ikelos tem o poder de induzir a paralisia do sono. Ele se manifesta na frente do praticante como um espectro feito de sombra, e então muda sua forma, caindo na poeira que entra em seus olhos, ouvidos, nariz e pulmões, sufocando você e levando você a um transe liminar no qual você não pode se mover, mas a mente está desperta e alerta. Minha impressão ao trabalhar com ele é que ele é mais velho que Phobetor, talvez tenha nascido no Ventre da Noite.

O Senhor dos Pesadelos pode ser chamado por meio da seguinte invocação, embora você possa substituí-lo por suas próprias palavras, abordando seus medos e fobias pessoais.

Senhor dos Pesadelos e Abominações,
Aquele que vem de noite e descansa de dia,
Filho de Hypnos, deus do sono e do esquecimento feliz,
Eu chamo você esta noite para se juntar a mim em minha jornada ao reino dos sonhos!
Venha a mim de sua caverna no submundo, Dos campos de papoulas e das águas do esquecimento,

E desperte em mim aquilo que tenho que enfrentar, Mostre-me como superar meus medos e fraquezas,
E me ensine a navegar na terra das sombras!
Fobetor, senhor das fobias e das visões aterrorizantes, Ikelos, deus do sol que brilha do Outro Lado, Atende ao meu chamado e vem até mim!
Preencha meus sonhos com visões de beleza e terror,
E me mostre como transformar minhas fraquezas em ferramentas de poder!
Eu te chamo pelo Sangue do Dragão,
E em nome da noite eterna!
Ho Drakon Ho Megas!

Em seguida, proceda como desejar - você pode induzir um transe, usar uma sessão de hipnose para isso ou entrar em um sonho lúcido. Todos os três métodos são úteis para trabalhar com pesadelos e sonhos assustadores. Escolha um sonho ou visão em particular que você considerou um pesadelo recorrente. Pense em como poderia ser diferente se você assumisse o controle do sonho - em outras palavras, visualize um cenário completamente diferente e um final diferente - um que o leve a compreender e resolver o problema e, eventualmente, abraçá-lo como algo positivo e inspirador. Ao relembrar essa visão no estado de transe ou sonho lúcido, dê vida a esse novo cenário, ou seja, vá até o ponto em que você pode mudar a visão de perturbadora e assustadora para segura e aceitável. Isso pode não funcionar imediatamente e você pode ter que repetir a sessão várias vezes para ter sucesso - isso depende apenas de suas fobias e medos pessoais. Se eles estiverem fortemente enraizados em seu subconsciente, o processo de refiná-los pode demorar um pouco. Além disso, você pode não ser capaz de transformar todo o sonho de uma vez e pode ter que abordá-lo passo a passo - em cada sessão, concentrando-se em uma parte dele em vez do todo.

Sigil of Ikelos

Vocês pode fortalecer este trabalho preparando-o antes de entrar em transe ou sonho lúcido - isso é feito realizando um exercício simples de relaxamento uma ou duas vezes por dia, seguido pela visualização de seu pesadelo e ações que você deseja tentar transformá-lo em algo positivo Sonhe. Imagine-se no cenário dos seus sonhos e veja-se realizando novas ações e experimentando novas soluções. Em seguida, deixe a visão fluir livremente, mostrando resultados alternativos. Isso por si só não é suficiente para transformar seus medos em algo positivo, pois tudo isso ocorre dentro de sua mente consciente. Para ter sucesso nesse processo, você precisa trabalhar com sua mente subconsciente, e é aqui que os transes, a hipnose e os sonhos lúcidos fornecem as ferramentas mais úteis.

Cada vez que você conseguir transformar seu pesadelo com sucesso, agradeça ao Senhor dos Pesadelos por sua ajuda. Para cada sessão, você pode usar os métodos descritos nos capítulos anteriores e iniciar sua jornada na Caverna de Hypnos. Phobetor e Ikelos estão associados ao portão de marfim e aqui é onde você deve procurá-los. Este pode ser um processo longo, mas é um trabalho fascinante que pode melhorar suas habilidades de sonhar e suas faculdades psíquicas em geral de muitas maneiras, e certamente vale a pena o esforço.

Leitura recomendada

Duvendack, Bill: Relações Espirituais: Seu Guia Amigável para o Mundo Espiritual, Mediunidade e Energia. Immanion Press, 2017.

Fries, Jan: Visual Magick. Mandrake, 1992.

Holecek, Andrew: Dream Yoga: Iluminando Sua Vida Através do Sonho Lúcido e as Yogas Tibetanas do Sono. Parece verdade, 2016.

LaBerge, Stephen e Howard Rheingold: Explorando o mundo dos sonhos lúcidos. Ballantine Books, 1990.

LaBerge, Stephen: Lucid Dreaming: A Concise Guide to Awakening in Your Dreams and in Your Life. Sounds True, Incorporated, 2009.

Mason, Asenath: Draconian Ritual Book. Magan Publications, 2016.

Mason, Asenath: Qliphothic Meditations. Torne-se um Deus Vivo, 2016.

Mason, Asenath: Rituais de Prazer Torne-se um Deus Vivo, 2018.

Tuccillo, Dylan; J. Zeizel; T. Peisel: Um Guia de Campo para o Sonho Lúcido: Dominando a Arte da Onironáutica. Editora Workman, 2013.

Wagoner, Robert: Lucid Dreaming: Gateway to the Inner Self. Moment Point Press, 2008.

Waggoner, Robert: *LucidDreaming, PlainandSimple: Dicas e técnicas para percepção, criatividade e crescimento pessoal*. Conari Press, 2015.

Whitehand, Orry: How To Astral Travel. The Apophis Club, 2015.

Wiseman, Richard: Night School: The Life-Changing Science of Sleep. Macmillan, 2014.

sobre os autores

Asenath Mason é escritor e artista. Autor de livros e ensaios sobre temas esotéricos, religiosos e mitológicos, com foco particular na filosofia do Caminho da Mão Esquerda, Espiritualidade Luciferiana e Tradição Draconiana. Praticante ativo de Artes Ocultas. Fundador e coordenador do Templo da Chama Ascendente. Co-autor e editor de várias antologias e revistas de ocultismo.

Outros livros:

O Livro de Mephisto: Um Grimório Moderno da Tradição Faustiana Necronomicon Gnose: Uma Introdução Prática
Sol Tenebrarum: O Estudo Oculto da Melancolia O
Grimório de Tiamat
Livro de Ritual
Draconiano Liber
Thagirion Meditações
Qliphothic
Invocações Qliphothic e Cantos de
Evocações de Belial (com Edgar Kerval)
Despertando Lúcifer (com Bill Duvendack)
Rituais de prazer: sexo, magia astral e possessão demoníaca Oraculum
Leviathan (com Bill Duvendack)

Antologias do Templo da Chama Ascendente:

Visões dos ritos
noturnos de Lúcifer
Árvore de Qliphoth
Lilith: Conjunto de arquétipos
femininos escuros: a fúria do Egito

Contato: **www.facebook.com/asenathmason.official**
Arte: asenathmason.darkfolio.com

Edgar Kerval mora na Colômbia, América do Sul. Ele é um músico, escritor e artista focado na desconstrução de diferentes vórtices mágicos através de estados profundos de consciência e gnose, refletidos em seu projeto ritual EMME YA, no qual ele concentra as energias atávicas e ctônicas para criar vastas paisagens sonoras e atmosferas vaporosas rituais. Seus outros projetos são THE RED PATH, THE RED ANGLE, NOX 210,: ARCHAIC :, SONS OV SIRIUS, LUX ASTRALIS, TOTEM ..., para citar alguns.
Edgar Kerval publicou seu primeiro livro Via Siniestra - Sob a Máscara dos Deuses Vermelhos através da Aeon Sophia Press, onde registrou suas experiências com magia Qliphothica e energias da feitiçaria africana e brasileira que chamou de "Os Deuses Vermelhos". Seu segundo livro, Ast Ma Ion-Eos Tar Nixet, foi lançado pela Ophiolatreia Press. Ele também trabalha em publicações como Qliphoth Journal, Noxaz e Sabbatica. No momento, ele dirige sua própria editora, Sirius Limited Esoterica.

Sobre a Editora

A Draco Press é uma nova editora aeon de livros de qualidade da filosofia e práticas luciferianas. É nossa missão fornecer recursos ricos em aplicação e baseados em princípios sólidos. Acreditamos na promoção da liberdade de pensamento e na liberdade de crescimento e desenvolvimento individual por meio de práticas espirituais em linha com os princípios luciferianos. Em nosso contexto, Lúcifer é o Portador da Luz, e é a partir dessa perspectiva que fazemos nossa parte para trazer mais luz a um mundo em transição. Fundada por Asenath Mason e Bill Duvendack em 2018, a Draco Press se empenha em trazer autores e livros de qualidade para a consciência de massa.